Fußball der Jugend

Grundschule des Fußballspiels
in der Leibeserziehung
in Jungenschulen

von

Dr. Otto Nerz
Professor an der Reichsakademie
für Leibesübungen



Weidmannsche Verlagsbuchhandlung · Berlin 1939

Fotos von Prof. Dr. Otto Nerz und Hans Reimer

Druck von C. Schulze & Co., GmbH., Gräfenhainichen

Inhaltsverzeichnis.

Erklärung der Zeichen und Abkürzungen in den Skizzen.

◉ = Ball.

× = Spieler der eigenen Partei oder Spieler überhaupt (A, B, C, D, E usw.).

□ = Gegner (N, O, P, Q, R usw.).

·········· = Weg des Spielers ohne Ball.
A 1 ·········· A 2 heißt, der Spieler A läuft von Stellung A 1 ohne Ball nach Stellung A 2.

– – – – – = Weg des Spielers mit dem Ball.
A 1 – – – – – A 2 heißt, der Spieler A läuft mit dem Ball von Stellung A 1 nach A 2.

———— = Weg des Balles.
A 1 ———— B 2 heißt, der Spieler A spielt in Stellung A 1 den Ball zum Spieler B in Stellung B 1.

————→ = Richtungsanzeiger für den Weg des Balles allein.

– – – –→ = Richtungsanzeiger für den Weg des Spielers mit dem Ball.

·········→ = Richtungsanzeiger für den Weg des Spielers ohne Ball.

T. = Torwächter.
LV. = Linker Verteidiger.
MV. = Mittelverteidiger (Mittelläufer alten Stils).
RV. = Rechter Verteidiger.
LL. = Linker Läufer.
RL. = Rechter Läufer.
RA. = Rechtsaußen.
MS. = Mittelstürmer.
LA. = Linksaußen.
HL. = Halblinks (oder linker Verbinder).
HR. = Halbrechts (oder rechter Verbinder).

A. Allgemeines.

Einleitung.

Das hier vorliegende Buch wurde durch die „Richtlinien für die Leibeserziehung an Jungenschulen", die vom Reichs- und Preußischen Ministerium für Wissenschaft, Erziehung und Volksbildung herausgegeben wurden, veranlaßt.

Die Leibeserziehung ist als grundlegender und untrennbarer Bestandteil der nationalsozialistischen Gesamterziehung eingefügt, und dem Spiel ist unter den Erziehungsmitteln eine wurzelhafte, zentrale Stellung zugewiesen.

Das früher bekämpfte und verpönte „gefährliche" Fußballspiel ist als Typ des Kampfspiels dem Erziehungsplan eingegliedert. „Im Mittelpunkt der Leibeserziehung steht die kämpferische Leistung — nicht als Endzweck, — sondern als Mittel der Erziehung."

Zeitlich beginnt das Fußballspiel im Jungvolkalter. Auf dieser Stufe ist daher dem Lehrplan ein Zehnstundenprogramm als „Übungsplan für Fußball" eingefügt. Diese Zusammenstellung von „Spielelementen" der Technik und Taktik ist das Ergebnis jahrelanger Erzieherarbeit und hat sich in der Praxis bewährt. Auf dieser Stufe ist die Technik zu erlernen. Regel und Taktik sind einfach und die Form des Spiels ist spielerisch.

Im HJ.-Alter wird Fußball weitergeführt. „Das HJ.-Alter ist die Zeit der Kampfübungen" (Mannschaftskampfspiele, Boxen).

Regel, Technik und Taktik werden ausgebaut und das Spiel gewinnt die Form des Mannschaftskampfspiels.

Das Buch ist vorwiegend für die Hand des Leibeserziehers in der Schule geschrieben. Aber auch der Einheitsführer des DJ., der HJ., der SA., der Übungsleiter im DRL. und bei KdF., wie auch der SS. und der Fußballlehrer im freien Beruf können es bei ihrer Arbeit zur Richtschnur nehmen.

Auf der Oberstufe der Schule nähert sich die Form des Kampfspiels unter günstigen Verhältnissen sehr stark an die Leistungsform. Darauf wurde bei der Darstellung Rücksicht genommen. Dem Erzieher bleibt es überlassen, sich durch Auswahl zu beschränken oder — bei günstigen Verhältnissen auf breiterer Grundlage zu arbeiten.

Die Leibeserziehung der Jugend in der Schule und HJ. ist umfassend. Sie enthält alles, was beim Erwachsenen als Konditionstraining neben dem Wettkampf herläuft (Laufen, Gymnastik, Boxen, Turnen, Schwimmen, Spiele usw.). Es konnte daher auf Ausführungen zu diesem Thema verzichtet werden. Der Leitfaden soll kein Trainingsbuch für Fußballspieler sein.

Skizze und Bild sind ausgiebig in den Dienst der Darstellung genommen. So hoffe ich, daß dies Buch dem Leibeserzieher ein gutes Hilfsmittel bei seiner Arbeit sein möge.

Erläuterung zum „Übungsplan für Fußball".

Fußball beginnt auf der Mittelstufe, also mit dem 10. Lebensjahr. Es durchläuft dann die Mittel- und Oberstufe. In der Vollanstalt haben wir somit acht Jahre Fußball.

Auf der Unterstufe werden die Kampfspiele durch die einfacheren Lauf- und Parteispiele vorbereitet. Der Junge lernt laufen, sich einem Spielgedanken unterordnen, sich in die Partei — oder Mannschaft einordnen und sich als Glied der Partei zu bewegen.

So vorbereitet beginnt dann das Fußballspiel auf der Mittelstufe. Wir halten uns nun nicht etwa bei Vorübungen auf, sondern beginnen gleich mit dem eigentlichen Spiel. Selbstverständlich hat dies noch eine andere Form als etwa auf der Oberstufe, aber es ist grundsätzlich dasselbe, wenn auch noch in einfacher Form.

Methodisch gesehen tritt Fußball nun in zwei Formen auf:

a) Als das eigentliche Spiel,

b) als methodisch aufgebauter Übungsstoff.

Das Spiel ist in seiner vollendeten Form sehr vielseitig und schwer. Es kann sehr einfach gestaltet werden und so paßt es auf die Mittelstufe. Aber auch in der einfachen Form ist es Fußball, keine Abart oder Entwicklungsstufe. Aber die Regel ist auf das notwendigste beschränkt, Technik und Taktik sind der Entwicklungsstufe des Knaben angepaßt.

So ist es durchaus möglich, Fußball als Spiel in den acht Jahren der Schulzeit zu üben und doch auch planmäßig und methodisch weiterzuschreiten. Das Interesse läßt nicht nach, weil immer neue Feinheiten zum Vorschein kommen und weil sich der Charakter des Spiels dem Charakter des Spielers anpaßt. Der Knabe von zwölf Jahren spielt einen naiven Fußball, der 18jährige Primaner betreibt Fußball sportlich und beide haben ihre Freude und beiden erwächst aus der Betätigung der erzieherische Wert.

Das Spiel stellt in jeder Hinsicht große Anforderungen, soll es gut gespielt werden. Aber die einzelnen Spielelemente werden beim eigentlichen Spiel und durch das Spiel nur unsystematisch geübt. Daher wäre der Fortschritt langsam und ungleichmäßig.

Es wurde daher in den Lehrplan der Übungsstoff „Fußball" eingefügt. Die Elemente des Spiels sind methodisch gestaltet und in einem „Zehnstundenprogramm" zusammengestellt worden. Die Formen der Übungen sind so

gewählt, daß sie möglichst Spielform behalten und daß so die mit dem Spiel verbundenen erzieherischen Werte erhalten bleiben.

Die einzelnen Stundenprogramme sind Übungseinheiten. Es ist aber zu bedenken, daß es unmöglich ist, den in einem solchen Stundenprogramm zusammengefaßten Übungsstoff etwa in einer Stunde zu erlernen. Aber er könnte in einer Fußballstunde durchgeübt werden, allerdings nur dann, wenn man die ganze Stunde zu methodischen Übungen verwenden würde, woran aber gar nicht gedacht ist.

Es wäre nicht zweckmäßig, eine ganze Stunde, die für Fußball zur Verfügung steht, nur für „Spielelemente" zu verwenden, da so die mit dem Kampfspiel verbundene Erziehungsabsicht nicht erreicht würde. Besser ist es, daß man einen Teil zum Üben verwendet.

Der Stoff des Lehrplans ist in den acht Jahren grundsätzlich derselbe. Es erfolgt nur eine Anpassung an die Entwicklungsstufe, die sich aber weniger im Lehrplan selbst, als der Form der Arbeit äußert, die sich aus der Entwicklungsstufe ergibt. Es erfolgt eine Verfeinerung, da man mit fortschreitender Übung dieselben Übungen besser und sicherer beherrscht und infolgedessen in der Lage ist bestimmte Einzelheiten zu betonen. Die Übung erhält „Stil", in dem sich die Individualität ausprägt.

Die Übungen sind nicht gleich schwierig. Aber die Auffassungen über „leicht" und „schwer" gehen auseinander, weil der Einzelmensch eine ihm eigentümliche Art der Anpassung hat. Mit dieser Einschränkung kann man sagen, daß in den ersten Jahren, in denen Fußball gespielt wird, die leichteren Formen zur Behandlung kommen. Der Stoff ist in dem Stundenprogramm so angeordnet, daß die verschiedenen Gebiete der Technik (Ballstoppen, Ballführen, Kopfspiel und Stoßarten) und Taktik in jeder Stunde durch eine bestimmte Übung vertreten sind. Dabei ist versucht worden, die einfacheren Übungen an den Anfang zu setzen.

Der Aufbau des „Übungsstoffes" Fußball im achten Jahresplan, sowie das zeitliche Verhältnis von „Spiel" und „Spielelementen" ist in der eingefügten Skizze schematisch dargestellt.

1. Der Stoff: Spiel und Spielelemente ist auf allen acht Jahresstufen derselbe. Es findet nur eine Erweiterung statt und daher wurde die Darstellung durch konzentrische Kreise gewählt.
Der schwarz gezeichnete Teil des jeweiligen Jahresringes soll den zeitlichen Anteil der „Spielelemente" veranschaulichen. Der Rest des Ringes bezeichnet den zeitlichen Anteil des eigentlichen Spiels im betr. Jahresplan.

Das Spiel steht im Mittelpunkt, der Übungsstoff am Rand.

Um eine Richtzahl für die einzelnen einzusetzen möchte ich sagen, daß die „Spielelemente“ höchstens ein Viertel der für Fußball zur Verfügung stehenden Zeit in Anspruch nehmen sollen. Drei Viertel der Zeit soll auf das eigentliche Spiel verwendet werden.

Zeitplan.

Der Zeitplan für Fußball kann aus der Gesamtzahl der für die Leibeserziehung zur Verfügung stehenden Stunden errechnet werden. Auf der Mittelstufe ergibt sich folgendes Bild:

Die Gesamtheit der Leibeserziehung pro Jahr beträgt unter Zugrundelegung von 5 Stunden pro Woche und 40 Wochen pro Jahr etwa 200 Stunden.

An Übungsgebieten treten auf:

Turnen,
Leichtathletik,
Spiel, und zwar als Lauf-Ball-Partei- und große Mannschaftskampfspiele und
Schwimmen.

Hinsichtlich des Spiels verlangen die Richtlinien, daß der Schwerpunkt im Sommer auf Handball und im Winter auf Fußball zu legen ist. Ferner ist mit Rücksicht auf die Schularten festgelegt, daß in Schulen, die mit dem achten Schuljahr abschließen

Handball oder Fußball

und in weiterführenden Schulen

Handball und Fußball

betrieben werden sollen.

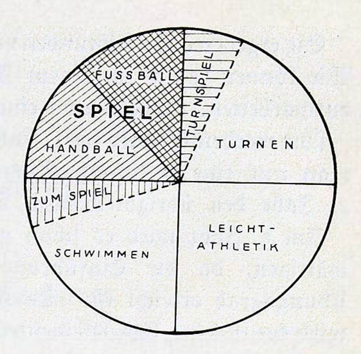
Für Fußball ist außerdem auf dieser Stufe der „Übungsplan“ eingefügt.

Wenn man die 200 Stunden auf die vier Übungsgebiete etwa gleichmäßig verteilt, dann fallen auf das Spiel etwa 50 Stunden pro Jahr. Dabei ist aber zu berücksichtigen, daß das Schwimmen nur selten 50 Stunden in Anspruch nehmen kann. Ein Teil der Schwimmstunden kämen dem Spiel zugute. Bedenken wir Handball und Fußball gleichmäßig, und werden eine Anzahl von Spielstunden an die Lauf-Partei- und Ballspiele abgegeben, dann kann man etwa folgende Berechnung anstellen:

50 Spielstunden pro Jahr. Dazu 10 Stunden vom Schwimmen ergibt eine Gesamtzahl von 60 Spielstunden. Davon 10 Stunden für die kleineren Spiele. Bleiben für Fußball und Handball zusammen 50 Stunden und für Fußball allein 25 Stunden.

Die Verteilung zeigt die folgende schematische Darstellung.

2. Schematische Darstellung der Zeitverteilung auf die verschiedenen Übungsgebiete auf der Mittelstufe.



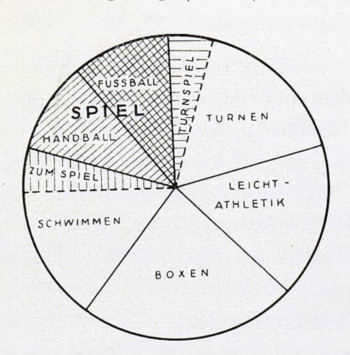
Turnen gibt ebenfalls einige Stunden an das Spiel ab, da in der Turnstunde das kleine Spiel ebenfalls seinen Ort findet, sei es zur Einleitung oder zum Abschluß.

Auf der Oberstufe stehen für die Leibeserziehung wieder 200 Stunden pro Jahr zur Verfügung. Diese Zeit ist auf fünf Übungsgebiete zu verteilen: Turnen, Leichtathletik, Schwimmen, Boxen und Spiel.

Auch hier hängt es ganz von den örtlichen Verhältnissen ab, ob für Schwimmen die ganze Zeit verwendet werden kann, oder nicht. Die kleinen Spiele treten mehr zurück zugunsten der großen Mannschaftskampfspiele, und können wohl ganz in die Turnstunde gelegt werden.

Nach solchen Überlegungen machen wir folgende Berechnung:

200 Stunden auf fünf Gebiete verteilt ergibt pro Übungsgebiet 40 Stunden. Das Spiel kann auf einen gewissen Zuwachs aus den Schwimmstunden rechnen, so daß auch hier zusammen etwa 50 Stunden auf die Kampfspiele fallen. Für Fußball somit etwa 25 Stunden zur Verfügung stehen.



3. Schematische Darstellung der Zeitverteilung auf die verschiedenen Übungsgebiete auf der Oberstufe.

So ergibt sich, daß unter Berücksichtigung von Ausfall etwa 20 Stunden für Fußball zur Verfügung sind und davon etwa ein Viertel für die Durchführung des „Übungsplanes", im ganzen 5 Stunden.

Sie ergeben auf 20 Stunden verteilt 20 Übungszeiten von je 10—15 Minuten. Wir können somit in einem Jahr nicht das ganze Zehnstundenprogramm durcharbeiten, sondern nur einen Teil.

Wir werden deshalb im 1. Jahr der Mittelstufe (10—11 Jahre) vom Übungsplan nur eine bestimmte Auswahl dem Unterricht zugrunde legen und im 2. Jahr den übrigbleibenden Teil.

Im 3. Jahr wird es schon möglich sein, den gesamten Übungsstoff zu bewältigen, da die Einführung vorweggenommen und schon ein gewisser Übungsgrad erreicht ist. Dasselbe gilt für die weiteren Jahre. Insgesamt wird der in den „Spielelementen" zusammengefaßte Übungsstoff in der Volksschule 2—3 mal, in der Vollanstalt 6—7 mal bearbeitet werden können.

Selbstverständlich erfolgt bei jeder Wiederholung eine Verfeinerung und eine Erweiterung. Auch ist naturgemäß der Fortschritt schneller, nachdem in den ersten zwei Jahren die Einführung in den Stoff erfolgt und bei dem Spiel Gelegenheit zum Üben ist.

Während auf der Mittelstufe taktische und technische Feinheiten keinen Platz haben, kann auf der Oberstufe auch die Taktik berücksichtigt werden, sowohl als allgemeine Taktik, wie als Taktik der einzelnen Spielerpositionen.

So erreichen wir auf der Oberstufe allmählich das vollendet ausgebildete Mannschaftsspiel, und bei der Auslese nach der Leistung können Mannschaften der Oberstufe sehr beachtliche sportliche Leistungen erreichen.

Es ist dies um so eher möglich, als auf der Oberstufe allmählich die notwendige Einstellung zu der geistigen und technischen Seite des Spiels auftritt.

B. Schule der Technik.

1. Stoßarten.

Ein wichtiger Teil der Balltechnik sind die Stoßarten.

Beim Fußballspiel darf der Ball mit allen Teilen des Körpers gespielt werden, mit Ausnahme der Hände (einschließlich der Arme und Schulter). Nur der Torwächter ist berechtigt die Hände zu benutzen, und daraus ergibt sich die Sondertechnik des Torwächters. Auch beim Einwurf von der Seitenlinie wird der Ball mit den Händen gespielt. Dabei ist aber zu beachten, daß der Ball aus dem Spiel ist und daß er durch einen Wurf nur ins Spiel gebracht wird. Im Spiel selbst darf nur der Torwächter die Hand verwenden. Und auch er nur in durch die Spielregel festgesetzten Grenzen und Formen.

Im Laufe der Zeit hat sich die Technik sehr fein ausgebildet, und die Entwicklung scheint hier ziemlich abgeschlossen zu sein. Es sei denn, daß Regeländerungen neue Anstöße geben würden.

Die rein physikalischen Möglichkeiten, den Ball zu stoßen, werden durch die Taktik eingeschränkt, so daß in der Praxis des Spiels nur solche Stoßarten Verwendung finden, die Sicherheit, Wirkung und Vielseitigkeit gewährleisten.

Beobachten wir ein Fußballspiel, dann können wir feststellen, daß der Ball auf die verschiedenste Weise gestoßen wird. Eine genauere Untersuchung ergibt, daß folgende Formen üblich sind:

a) **Stöße mit dem Bein.** Hier erfolgt der Stoß fast ausschließlich mit dem Fuß, der im Fußgelenk sehr beweglich und daher anpassungsfähig ist. Daher der Name „Fußball". Der Fuß kann aber auch im Fußgelenk festgestellt werden, was für die Sicherheit und Kraft des Stoßes ausschlaggebend ist. Er bietet zudem dem Ball große Flächen. Da der Fuß ferner am Ende einer sehr beweglichen Gliederkette sitzt, ist hier der größte Spielraum gegeben. Da die Gliederkette die längste des ganzen Körpers ist und sie zudem mit mächtigen Muskeln ausgestattet ist, kann hier die größte Kraft eingesetzt werden. Der geübte Fußballspieler stößt den Fußball weiter, als ihn der beste Werfer schleudern könnte!

Der Stoß mit dem Fuß ist aber schwer. Viel schwerer als etwa der Wurf mit der Hand. Man kann den Ball mit dem Fuß nicht fassen, man muß den Körper auf einem Bein tragen und im Gleichgewicht halten und gleich-

zeitig mit dem anderen Bein den Ball stoßen. Das ist sehr schwer. Aber diese Schwierigkeit ist auch gleichzeitig die Quelle der Freude und die Ursache, daß das Fußballspiel den Spieler immer wieder fesselt.

In seiner Schrift „Die Deutsche Turnkunst“ sagt Jahn über das Turnspiel u. a.:

„Ein gutes Turnspiel muß:

10. um gut gespielt zu werden, eine große Gewandtheit und Geschicklichkeit der Mitspieler verlangen;

11. immer wieder mit neuem Eifer und reger Teilnahme gespielt werden können;

12. vor allem aber dem jugendlichen Gemüte behagen.“

Wo gibt es ein Spiel, das diesen Anforderungen besser genügt, wo ein Spiel, das volkstümlicher ist, als das Fußballspiel!

Der menschliche Fuß ist so gebaut, daß beim Laufen die Fußspitzen geradeaus zeigen. Setzen wir in normaler Fußhaltung zum Stoß an, dann ergibt sich ein Spitzenstoß. Der Spitzenstoß ist aber unsicher, da die Stoßfläche sehr klein ist und besonders am nassen Ball leicht abgleitet. Er ist daher nur in besonderen Fällen anzuwenden. S. u.

Andere Möglichkeiten sind:

Der Spannstoß,
der Innenseitstoß,
der Außenseitstoß.

Beim Spannstoß erfolgt der Stoß mit dem gestreckten Fußrücken, beim Innenseitstoß wird das Bein im Hüftgelenk auswärts gedreht, so daß die Innenfläche des Fußes zum Stoß verwendet werden kann. Beim Außenseitstoß ist die Außenfläche des Fußes die Stoßfläche, was dadurch erreicht wird, daß der Fuß im Fußgelenk nach einwärts gedreht wird.

Dies sind die Grundstöße. Sie reichen an sich aus, auch die höchsten Anforderungen, die das Spiel stellt, zu erfüllen. Aber es gibt außer dem schon oben erwähnten Spitzenstoß noch einige weitere Stoßarten, die hier und da im Spiel Verwendung finden. In der Grundschule des Fußballspiels, für die hier vorausgesetzten Verhältnisse, sind sie zwar zu entbehren. Sie werden aber doch kurz behandelt, um eine gewisse Vollständigkeit zu erreichen. Zu den seltener gebrauchten Stößen gehören:

Der Spitzenstoß,
der Fersenstoß,
der Kniestoß und
der Sohlenstoß.

b) **Stöße mit dem Kopf.** Kennzeichnend für das Fußballspiel ist das Kopfspiel, das in keinem anderen Kampfspiel sonst vorkommt. Das Kopfspiel vergrößert die Reichweite des Spielers und läßt ihn Bälle erreichen, die sonst nur mit den Händen erreichbar wären.

Beim Kopfspiel wird praktisch nur der Stirnstoß verwendet. Nur ausnahmsweise stößt man den Ball mit der Kopfseite oder dem Hinterkopf. Hier in unseren Rahmen begnügen wir uns mit dem Stirnstoß.

c) **Stöße mit der Faust.** Diese Stoßart gehört zur Torwächtertechnik und wird dort behandelt.

d) Die übrigen Körperteile eignen sich nicht zum Stoß. Sie werden aber dazu verwendet, den Ball abzufangen, abzulenken und im Lauf mitzunehmen.

Methodische Winke zu den Übungen der Stoßarten.

1. Man beginnt jeweils mit dem Stoß auf den ruhenden Ball.
2. Dann folgt der Stoß auf den am Boden rollenden Ball.
3. Dann schließt sich an der Flugball, der Halbflugball und sonst zu übende Abwandlungen.
4. Jeder Stoß wird zuerst mit dem „guten" Bein erlernt und geübt. (Der Rechtsbeiner beginnt also mit dem rechten Bein.)
5. Großer Wert ist aber bei fortschreitendem Üben darauf zu legen, daß das „schlechtere" Bein besonders geübt wird, denn ein „einbeiniger" Fußballspieler bleibt ein Stümper!
6. Durch Steigerung des Tempos und der Kraft kommen neue Schwierigkeiten hinzu. Anfangs soll man nur mit halber Kraft üben, da sich Stoßfehler schmerzhaft bemerkbar machen!
7. Alle überflüssigen Bewegungen und Zwischenschritte werden ausgemerzt. Dadurch wird erst die endgültige Form erreicht.
8. Wenn möglich, übt man in folgenden Gruppen:

   a) zu Zweien. Hierbei wird der Ball einfach herüber- und hinübergestoßen. Es wird die reine Technik des Stoßes, die Stellung zum Ball, die Arbeit des Stoßbeines, die Mitwirkung des Oberkörpers und der Arme erlernt.

   b) In der Gruppe zu Vieren. Hier kommt die Veränderung der Front zwischen Ballannahme und Stoß hinzu. Durch Spielen in der Richtung des Uhrzeigers und im Gegensinne übt man beide Beine.

   c) Weitere Gruppierungen bringen nichts grundsätzlich Neues!

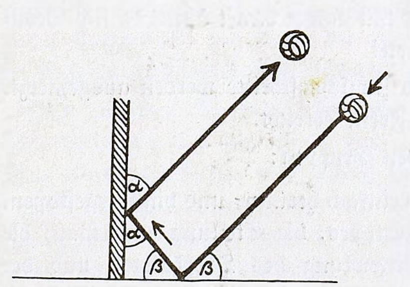
Erklärung einiger Fachausdrücke, die üblich sind und auch hier öfter Verwendung finden:

1. **Freistoß** ist ein Stoß auf den ruhenden Ball, wobei der Gegner mindestens 9,15 m vom Ball weg bleiben muß, bis der Ball gespielt ist.

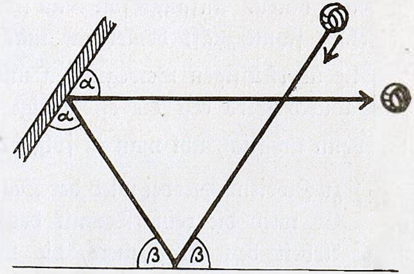
2. **Flacher Ball** am Boden (Roller, Rutscher, Flachball). Der Ball bewegt sich dicht am Boden oder über der Erde, indem er entweder rutscht, rollt oder frei fliegt.

3. **Flugball.** Wird der frei durch die Luft fliegende Ball gestoßen, bevor er auf den Boden kommt, dann bezeichnet man einen solchen Ball als „Flugball". Das Flugballspiel ist schwer, aber nicht zu entbehren. Es kommen in jedem Spiel viele Lagen vor, in denen nur ein Flugball möglich ist. Der Flugball ist nie so genau als ein nach Ballstoppen flach zugespielter Ball!

4. **Halbflugball.** Der frei durch die Luft fliegende Ball wird oft in dem Augenblick gestoßen, in dem er nach dem Auftreffen auf dem Boden wieder aufspringen will. Einen derartigen Stoß nennt man „Halbflugball". Der Halbflugball ist sehr schwer, noch schwerer als der Flugball! Er ist aber sehr schön und wenn er gut beherrscht wird, sehr schnell und wirkungsvoll.



4. Hoher Halbflugball.
Die Stoßfläche ist schematisch dargestellt.
Sie steht senkrecht
und doch steigt der Ball!



5. Flacher Halbflugball.
Die Stoßfläche ist nach vorn geneigt.
Nur so ist ein flacher Stoß
zu erzielen!

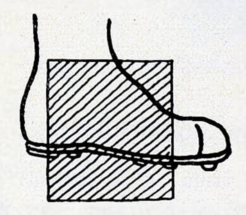
Der Innenseitstoß.

Der sicherste Stoß auf kurze Entfernung ist der Stoß mit der Innenseite des Fußes.

Er wird verwendet

beim Zusammenspiel auf kurze Entfernungen,
beim Ballführen,
beim Zuspiel auf kurze Entfernung und
beim Schuß auf kurze Entfernung.

Das Fußgelenk des Stoßbeines ist rechtwinklig gebeugt und festgestellt. Die Stoßfläche zeigt die folgende Skizze:



6. Das schraffierte Rechteck bezeichnet die Stoßfläche an der Innenseite des Fußes.

Das Stoßbein wird als Ganzes im Hüftgelenk nach außen gerollt, daß die Innenseite des Fußes nach vorn in die beabsichtigte Stoßrichtung zeigt.

Das Standbein wird dicht neben den Ball gesetzt und die Fußspitze zeigt in die Stoßrichtung. Es ist im Knie leicht eingeknickt und federt elastisch.

Dem Stoß geht ein kurzes Ausholen voraus und die eigentliche Stoßbewegung wird gerade von hinten nach vorn geführt. Je nachdem der Ball eine größere oder kleinere Entfernung zurücklegen soll, erfolgt der Stoß mehr oder weniger kräftig.

Das Stoßbein folgt dem Ball möglichst lang. Am Ende des Stoßes ist das Stoßbein durchgeschwungen und wird frei gehalten. Das ist nur möglich, wenn das Standbein den Körper frei und sicher trägt.





7. Im Augenblick des Stoßes.



8. Nach dem Stoß. Das Stoßbein ist frei durchgeschwungen; der Körper wird vom Standbein getragen!

Folgende Übungen dienen zum Einüben des Innenseitstoßes.

1. Zwei Spieler stehen sich im Abstand von etwa 10 m frontal gegenüber und „schieben" sich den Ball mit Innenseitstößen zu. Der Ball wird vom Partner jedesmal gestoppt, und zwar mit der Innenseite des Fußes. Bei jedem Stoß ist sorgfältig darauf zu achten, daß das Standbein richtig gesetzt und die Stoßbewegung geradelinig ausgeführt wird.

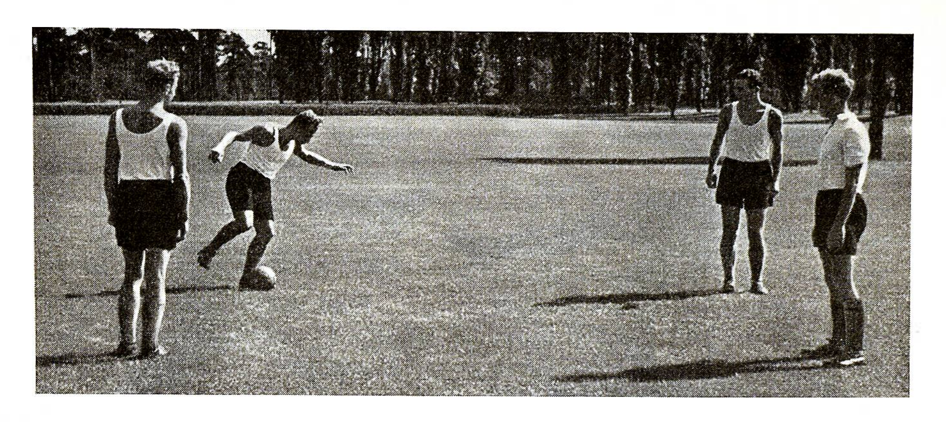
   Nach einer gewissen Übung kann man die Abstände erweitern und die Stöße verstärken.

2. Vier Spieler bilden eine Übungsgruppe. Sie stellen sich in einem Quadrat auf. Die einzelnen Spieler haben einen Abstand von ca. 10 m voneinander. Mit Innenseitstößen wird der Ball im Quadrat herumgespielt. Wird der Ball im Sinne des Uhrzeigers gespielt, wird links gestoppt und rechts gestoßen.

   Bei dieser Übung ist es wichtig, daß man die richtige Einstellung hat. Wenn man den Ball erwartet, hat man die Front nicht in die Richtung, aus der der Ball kommt, sondern man baut sich so auf, daß die Körperfront in die Spielrichtung zeigt. Man braucht sich dann im Augenblick des Stoßes nicht zu drehen, sondern braucht nur geradeaus zu stoßen. Das gibt einen zielsicheren Stoß.

   Die Annahme des Balles erfolgt von der Seite.

   Der Ball wird leicht vor den nächsten Spieler gespielt. So wandert der Ball um das Quadrat herum. Nach einer gewissen Zeit erfolgt ein Wechsel in der Spielrichtung. Es wechselt auch die Arbeit der Beine.



9. Aufstellung im Quadrat.
Front in die Spielrichtung. Ballannahme von der Seite.

Läuft der Ball im Gegensinne des Uhrzeigers, dann wird rechts gestoppt und links gestoßen.

Auf diese Weise wird erreicht, daß man erlernt, den Ball mit jedem Fuß sicher anzunehmen und zu spielen.

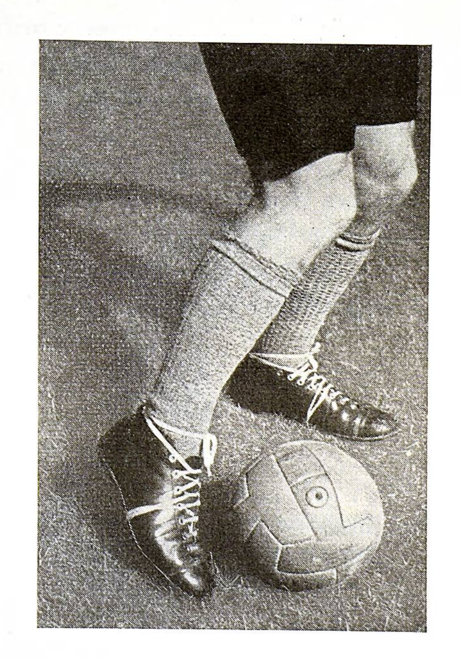
3. Der Innenseitstoß in der Bewegung folgt nun (siehe Kombinationsformen).

Der Spannstoß.

Unter Spannstoß verstehen wir einen Stoß mit dem Rücken des gestreckten Fußes.

Wir beginnen die Einübung dieser Stoßart mit Stößen auf den ruhenden Ball.

Das Standbein wird dicht neben den Ball gesetzt. Es ist leicht im Knie gebeugt und elastisch federnd. Die Fußspitze zeigt in die Stoßrichtung.



10. Der gestreckte Spann steht hinter dem Ball!



11. Trotzdem der Ball schon weg ist, ruht der Körper auf dem Standbein.

Das Standbein muß das Gewicht des Körpers ganz übernehmen und frei und sicher tragen.

Der Oberkörper legt sich ganz auf das Standbein herüber, damit das Gleichgewicht auch bei scharfem Stoß erhalten bleibt.

Auch nach vollendetem Stoß ruht der Körper noch auf dem Standbein.

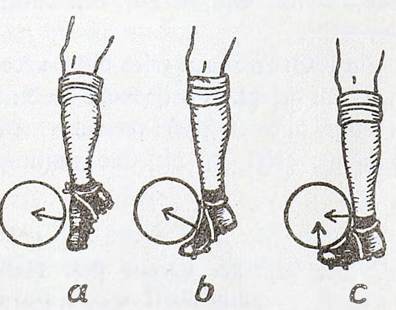
Das Stoßbein holt vor dem Stoß kurz aus und wird dann an den Ball herangeschwungen. Das Fußgelenk ist vollkommen gestreckt und festgestellt. Während des Schwunges ist das Knie leicht gebeugt, um das Durchziehen zu ermöglichen. Wenn der Ball getroffen ist und den Fuß verlassen hat, dann wird der Stoß weiter durchgeführt, was aber nur bei guter Arbeit des Standbeines möglich ist.

Wichtig ist die vollkommene Streckung des Fußgelenks!

Der Oberkörper arbeitet auch mit und unterstützt die Kraft des Stoßes. Beim Ausholen verschraubt er sich und die Arme verstärken die Wucht des Stoßes.

Das Verschrauben des Oberkörpers, der Schwung der Arme, das Herüberlegen des Gewichts auf das Standbein sind deutlich erkennbar, trotzdem der Ball schon längst weg ist.

Der Anlauf zum Spannstoß ist besonders wichtig, weil von ihm die Art der Ausführung wesentlich abhängt. Im Laufe der Zeit haben sich zwei



12. Fußhaltungen beim Spannstoß. Nur die Haltung a ist richtig; b und c sind fehlerhaft.



13. Flügelstürmer beim Flanken.

Grundformen des Spannstoßes herausgebildet:

Der **schräge** Spannstoß
und
der **gerade** Spannstoß.

Beim schrägen Spannstoß bildet die Richtung des Anlaufs zur Flugrichtung des Balles nach dem Stoß einen Winkel, während beim geraden Spannstoß der Ball in der Richtung des Anlaufes weitergestoßen wird.

Der schräge Spannstoß findet vorwiegend Verwendung beim Flanken, beim Eckstoß, beim Abstoß, bei Freistößen auf große Entfernungen und immer dann, wenn der Ball über die Köpfe der Spieler hinweg auf größere Entfernung gespielt werden soll. Mit dieser Art des Stoßes kann man den ruhenden Ball sowohl flach als auch hoch spielen.

Der Anlauf erfolgt beim Rechtsstoß von links und beim Linksstoß von rechts!

Das Standbein wird neben den Ball gesetzt.

Das Stoßbein schwingt in einem Bogen. Das Fußgelenk ist gestreckt.

Will ich den Ball flach spielen, dann wird er genau von hinten, etwa in der Mitte gestoßen. Soll er dagegen eine hohe Flugbahn erhalten, dann muß ich beim Stoß unter den Ball greifen und schräg von unten nach oben stoßen.

Ganz allgemein ist darauf zu achten, daß die Lage des Oberkörpers im Augenblick des Stoßes sehr wichtig ist:



14. Schräger Spannstoß.

Oberkörper nach vorn! wenn man einen flachen Stoß erzielen will! Beim Hochball wird der Oberkörper zurückgelegt.

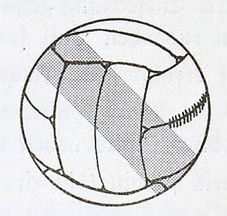
Beim Zurückziehen des Balles über den Kopf erreicht der Oberkörper waagerechte Lage nach rückwärts!

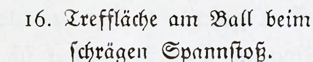


Die Stoßfläche ist der gestreckte Spann. Da das Stoßbein aber in einem Kreisbogen geführt wird, trifft man den Ball nicht mitten auf dem Fußrücken, sondern ein wenig einwärts, also hinter der Kappe des Stiefels auf der inneren Reihe der unteren Schnürlöcher!

Der Ball wird mit einer schrägen Ebene getroffen.

15. Flacher Stoß. Oberkörper nach vorn!





16. Treffläche am Ball beim schrägen Spannstoß.

Der gerade Spannstoß.

Seine Kennzeichen sind:

Gerader Anlauf,
gerade Stoßführung,
Anlauf — und Stoßrichtung in einer Linie!

Die Stoßfläche ist die Mitte des gestreckten Spannes, aber weit zehenwärts! Beim Fußballstiefel dicht hinter der Kappe, über den unteren Schnürlöchern.

Je dichter das Spielbein neben den Ball gesetzt wird, um so sicherer ist ein flacher Stoß. Wenn man mit dieser Stoßart einen hohen Ball erzielen will — was an sich möglich ist —, dann muß man das Standbein weit vom Ball entfernt aufsetzen. Nur dann kann man den Ball von unten her „fassen" und



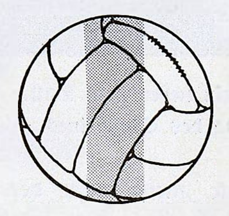
nach oben stoßen. Es muß außerdem der Oberkörper zurückgelegt werden.

Diese Art des Stoßes ist sehr schwer und es ist wichtig, beim Erlernen nur mit halber Kraft zu üben, da man sehr leicht in den Boden stößt und sich das Fußgelenk verletzt.

Der gerade Spannstoß wird vorwiegend verwendet beim Schuß, beim Ballführen, beim flachen Freistoß und bei flachen Langbällen in allen Lagen.

Der Ball wird in der senkrechten Mittelebene getroffen.

17. Gute Fußhaltung beim geraden Spannstoß. Der gestreckte Spann „steht“ senkrecht hinter dem Ball. Der Ball wird in der Mitte getroffen und der Stoß bleibt flach!



18. Trefffläche am Ball beim geraden Spannstoß.

Der Außenseitstoß.

Es ist dies eine Stoßart, die Verwendung findet beim

Ballführen im freien Raum, beim
Umspielen des Gegners mit dem Ball, beim
kurzen Zuspiel und beim
Schuß auf kurze Entfernung.

Die taktischen Vorteile dieser Art des Stoßes sind:

Er ist genau;
er ermöglicht es, den Gegner zu täuschen, da man mit derselben Körperhaltung verschiedene Möglichkeiten hat;
er ist schnell, da nur ein kurzes Wippen genügt, dem Ball genügend Fahrt zu geben, am Gegner vorbeizukommen und den Mitspieler zu erreichen;



19. Standbein neben dem Ball.
Fußhaltung des Stoßbeines.

Ball und Spieler laufen getrennt am Gegner vorbei!

Fein abgestimmte Stöße sind möglich.

Als Nachteil sei festgestellt, daß er ein Stoß ist, der nur auf kurze Entfernungen verwendbar ist.

Das Standbein wird nicht so dicht zum Ball gesetzt, wie bei den anderen Stoßarten, da das Spielbein mit einwärts genommener Fußspitze geführt wird und daher mehr Spielraum braucht.

Der Fuß des Stoßbeins wird im Fußgelenk nach einwärts gedreht, so daß die Außenseite mehr nach vorn kommt.

Wenn man beim Üben zwar den Außenseitstoß gerade nach vorn übt, um die Technik zu erlernen, so wird in der Praxis des Spiels der Ball mit der Außenseite meist nach der Seite geschoben, so daß das Einwärtsdrehen des Fußes etwa auf 45 Grad beschränkt bleiben kann.

Die Trefffläche am Fuß ist die Außenseite des im Fußgelenk festgestellten Fußes.

Der Ball wird gewöhnlich in der Mitte getroffen, falls nicht ein Drehstoß beabsichtigt ist.

Es ist nicht notwendig, diesen Stoß besonders zu betonen, wenn er auch sehr wichtig sein kann. Man kann mit den verschiedensten Mitteln zum Ziel kommen.



20. Das Stoßbein ist durchgeschwungen.

Jonglieren mit dem Ball.

Mit kleinen leichten Spannstößen wird der Ball möglichst senkrecht in die Höhe gestoßen. Der fallende Ball wird immer wieder, bevor er zu Boden kommt, in die Höhe gestoßen.

Im allgemeinen soll der Ball nicht viel über Kopfhöhe gestoßen werden. Es ist darauf zu achten, daß der Spann vollkommen gestreckt und daß der Ball genau zentral getroffen wird.



21. Jonglieren mit dem Ball. Der Fuß ist gestreckt.
Der Ball wird nur leicht gestoßen, so daß er kaum über Kopfhöhe steigt.

Nur wenn man sicher auf dem Spielbein steht, kann man sauber arbeiten. Dazu ist nötig, daß wir nach jedem Stoß schnell das Spielbein auf den Boden setzen, damit wir wieder ins Gleichgewicht kommen.

Man übt zuerst mit dem geschickteren Bein als Spielbein. Anfangs kann es schon vorkommen, daß der Ball zu Boden geht und daß man nach dem Sprung weiterübt. Wenn durch eine gewisse Übung erreicht wird, daß kleinere oder größere Serien gelingen, dann ist ein gewisser Abschluß erzielt.

Nun kommt das ungeschicktere Bein an die Reihe, als Spielbein zu dienen. Das macht schon mehr Mühe. Aber mit Geduld werden allmählich auch hier Fortschritte erzielt.

Die Endform ist erreicht, wenn der Spieler mit den beiden Beinen abwechselnd stoßend größere Serien ohne Fehler fertig bringt.

Diese Übungen können wettkampfmäßig gestaltet werden.

Das Jonglieren mit dem Ball ist eine Übung, die zur Erlernung des Spannstoßes sehr viel beitragen kann. Sie dient aber auch dazu, eine gute Einstellung zum Ball zu erreichen. Gute Fußhaltung und richtiger Abstand vom Ball sind die Voraussetzungen für größere Serien. Wer Serien erzielt, muß mit richtiger Technik stoßen! Die Serie ist daher ein Maßstab für die Technik.

Der Spitzenstoß.

Der Spitzenstoß ist, wie oben schon erwähnt, unsicher und gehört daher nicht zu den Grundstößen, trotzdem der Anfänger bei seinen ersten Versuchen mit Spitzenstößen beginnt.

Er ist ein ausgesprochener Kampfstoß, d. h. er wird manchmal im Kampf mit dem Gegner um den Ball verwendet, da er

schnell ist,
die Reichweite des Beines vergrößert,
mit verhältnismäßig geringer Kraft große Stoßwirkung erzielt.

Die Stoßfläche ist die Vorderfläche der Stiefelkappe, also eine sehr kleine Fläche.

Im Unterricht wird der Spitzenstoß nicht besonders behandelt. Der geübte Spieler kann auch ohne besondere Übung den Gebrauch machen, der im Notfall erforderlich ist.

Es ist besonders darauf zu achten, daß auch der Freistoß, der Eckstoß und der Abstoß nicht als Spitzenstoß, sondern als Spannstoß ausgeführt werden.

Außer diesen „Grundstößen" kommen ab und zu auch noch besondere Kunststöße vor, die aber in der elementaren Fußballschule nicht berücksichtigt werden. Sie werden hier nur der Vollständigkeit wegen wenigstens genannt.

Zum Täuschen des Gegners verwendet man gelegentlich den **Fersenstoß**. Dabei wird der Ball entgegengesetzt zur Laufrichtung gestoßen. In bedrängter Lage und ungünstiger Stellung zum Ball ist manchmal ein **Kniestoß** schneller und wirkungsvoller als jeder andere Stoß, und im Kampf mit dem Gegner kann man Sprungbälle und halbhohe Flugbälle auch **mit der Sohle des Fußes** spielen. Auch beim Blockieren des Balles verwendet man mit Vorteil die Sohle.

Ein sehr wichtiger Stoß ist das **Fausten**. Nur der Torwächter kann diese Stoßart verwenden. Sie ist daher im Kapitel „Torwächter" behandelt.

Das Werfen.

Das Werfen kommt in 2 Formen vor:

1. beim Einwurf von der Seitenlinie,
2. als Werfen in beliebiger Form durch den Torwächter innerhalb der für das Handspiel des Torwächters gezogenen Grenzen.



22. Beachte das Ausholen
im Kreuz!

Der Einwurf.

Die Regel bestimmt:

„Wenn der Ball die Seitenlinie überschritten hat, wirft ihn ein Spieler der Partei, die ihn nicht ausgespielt hat, von dem Punkte der Seitenlinie ein, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat. Der einwerfende Spieler muß mit beiden Füßen auf oder außerhalb der Seitenlinie stehen, das Gesicht dem Spielfelde zuwenden, und den Ball mit beiden Händen über seinen Kopf in beliebiger Richtung werfen. Der Ball ist im Spiel, sobald er eingeworfen ist.“

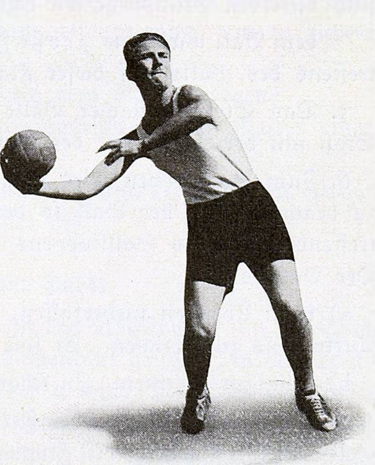
Schnelles, genaues und weites Werfen ist vorteilhaft.

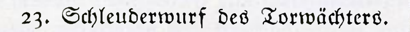
Um die Technik zu verbessern, kann man diese Wurfart in die Form des Grenzballspiels kleiden. Das macht Spaß und große Wurfweiten, Genauigkeit und Sicherheit werden erreicht.

Das Werfen des Balles durch den Torwächter.

In der Bedrängnis ist der Torwächter oft gezwungen, den gefangenen Ball zu werfen. Auch für ihn kommt es darauf an, schnell, weit und sicher zu werfen. Über die Technik schreibt die Regel hier nichts vor (im Gegensatz zum Einwurf), aber es hat sich als zweckmäßig erwiesen, daß der Torwächter meist den Schleuderwurf mit einer Hand verwendet.

Auch hier kann das Üben in die Form eines Spiels gekleidet werden.





23. Schleuderwurf des Torwächters.

2. Ballstoppen.

Leitsätze zur Lehrweise des Ballstoppens.

Die folgenden Übungen sind die Normalformen der im Spiel vorkommenden Arten des Ballstoppens. Sie sind der Praxis des Spiels entnommen, werden im Training besonders geübt und vermitteln im Laufe der Zeit die Fähigkeit, den Ball im Spiel in jeder Lage sicher und gut zu stoppen.

Wenn wir auch im Training nie die genau gleichen Verhältnisse wie beim Spiel haben, so versuchen wir doch durch die Anordnung der Übungen dafür zu sorgen, daß sie möglichst an das Spiel angepaßt sind.

Bei der Anordnung ist folgendes beachtet:

1. Wir beginnen mit dem Ballstoppen im Stand. Später, wenn die Grundarbeit erlernt ist, fügen wir Erschwerungen hinzu, indem wir im Lauf, im Drehen und Wenden, im Kampf mit einem Gegner stoppen.

2. Da es ein Prinzip des Spiels ist, den Ball flach am Boden zu halten, wenn immer möglich, beginnen wir mit Ballstoppen des Balles am Boden im Augenblick nach dem Aufsprung. Diese Arten des Ballstoppens sind die sichersten Mittel, um ein genaues flaches Spiel am Boden zu erzielen.

3. Dann folgt das Ballstoppen nach dem Aufsprung. Diese Formen sind grundsätzlich nicht verschieden. Wer die Grundformen des Ballstoppens direkt nach dem Aufsprung beherrscht, hat keine Mühe, die hier in Frage kommenden Arten schnell und sicher zu erlernen.

4. Es schließt sich dann das Ballstoppen von Flugbällen an. Auch hier sind dieselben Grundsätze wie beim einfachen Ballstoppen am Boden geltend:

dem Ball wird eine große Fläche geboten und im Augenblick des Auftreffens des Balls auf dieser Fläche wird nachgegeben.

5. Das Stoppen flacher Bälle am Boden wird in Verbindung mit dem Stoß mit der Innenseite des Fußes geübt.

6. Zum Ballstoppen wird dem Übenden der Ball zugeworfen. Dabei ist zu beachten, daß der Ball so berechnet wird, daß die Ausführung der betreffenden Art des Ballstoppens ohne zu große Schwierigkeiten möglich ist. Der Ball soll

a) beim Übenden niederfallen, so daß er keine Mühe hat, den Punkt des Auftreffens zu erreichen. Er soll

b) langsam kommen. Zu scharfe Bälle sind für den Anfänger zu schwer.

c) Erst mit fortschreitender Fertigkeit wirft man weiter und höher, um so Gelegenheit zu geben, die Flugbahn zu beobachten, zu berechnen, den Ball zu erlaufen und ihn dann in der Bewegung zu stoppen.

d) Mit fortschreitender Verbesserung wird der Ball mit dem ungeschickteren Bein gestoppt. Das ist unbedingt notwendig, denn nur wer mit beiden Beinen sicher den Ball stoppen kann, beherrscht den Ball so, wie es notwendig ist.

7. Die Schule des Ballstoppens ist vorläufig beendet, wenn der Spieler den Ball in jeder Lage auf die beste Weise schnell, sicher und unter dem Druck des Gegners stoppen kann, dabei genug Kraft und Geschicklichkeit behält, um den gestoppten Ball sofort noch zweckmäßig weiterzuspielen.

Ich sage vorläufig. In Wirklichkeit gehört das Ballstoppen in jede Übungsstunde. Hier gilt ganz besonders, daß man nie auslernt und daß man sehr schnell verlernt, wenn man die Übung aussetzt!

8. Am besten wird das Ballstoppen als Übung zu zweien ausgeführt, wobei die Übenden sich den Ball gegenseitig zuwerfen unter Beachtung der oben gegebenen Grundsätze. Wo Bälle in genügender Zahl nicht vorhanden sind, übt man in der Gruppe, wobei jeder den Ball, nachdem er ihn gestoppt hat, dem nächsten Spieler zuwirft. Soviel Bälle, soviel Gruppen.

9. Zu Übungszwecken kann man Gummibälle (gewöhnliche Gummibälle von der Größe eines Tennisballes bis zur Größe des normalen Fußballes sind brauchbar) verwenden. Sie sind billiger als Fußbälle und sehr elastisch. Nur bei guter Technik kann man einen Gummiball stoppen.

10. Ballstoppen ist auch in der Halle möglich.

Merke:

Der Ball wird angesehen, bis er gestoppt ist.

Stehe fest auf dem Standbein, so daß das Spielbein sicher arbeiten kann.

Je größer die Fläche ist, mit der der Ball gestoppt wird, um so sicherer ist es.

Halte das Spielbein weich und nachgebend dem Ball entgegen!

Die Stoppfläche soll senkrecht zur Bewegungsrichtung des Balles eingestellt werden.

Gute Beobachtung des Balles ist notwendig. Dann erkennt man etwaige Änderungen der Flugbahn durch Wind, Effet usf.

Ballstoppen mit der Sohle.

Eine der Grundformen des Ballstoppens ist das Ballstoppen mit der Sohle des Fußes. Hierbei wird der Ball in dem Augenblick gestoppt, in dem er sich nach Auftreffen auf dem Boden wieder erheben will. Der Fuß des Spielbeines wird so gehalten, daß der Ball von unten an die Sohle springt. Der Fuß wird dabei lose und nachgebend hingehalten, so daß der Ball seine Kraft verliert und schnell zur Ruhe kommt.

Nicht die ganze Sohle wird zum Ballstoppen verwendet, sondern nur etwa das vordere Drittel (Ballen- und Zehenteil).

Dem Ballstoppen geht in jedem Fall die Beobachtung der Flugbahn des Balles voraus. Durch Übung erlernt man bald die Kunst, den Weg des Balles zu beurteilen und zu berechnen, wo er zu Boden kommt. Auch die leiseste Beeinflussung der Ballkurve durch Ablenken (Winddruck, Effetstoß, Berühren eines Spielers usw.) erkennt der erfahrene Spieler sicher.

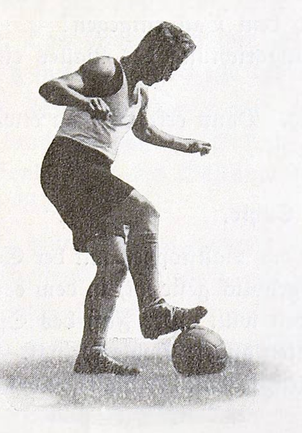
Bevor der Ball den Boden erreicht hat, muß sich der Spieler schon in Bewegung setzen, um diesen Punkt rechtzeitig zu erreichen. Denn wenn der Ball auf den Boden auftrifft, muß man zur Stelle sein.

Mit einem Blick und einer kurzen Überlegung wird die Ballkurve im voraus zu Ende berechnet und dies ist gleichzeitig das Zeichen zum Ablauf. Nur wenn diese Zusammenarbeit zwischen Auge und Geist blitzschnell erfolgt, erreicht der Spieler den Ort des Ballstoppens rechtzeitig.

Der schnellste Lauf nützt nichts, wenn die Beobachtung schlecht ist. Umgekehrt nützt die beste Beobachtung nicht viel, wenn man nicht in der Lage ist, den gedachten Punkt im schnellen Lauf zu erreichen.

Am Ort des Auftreffens angelangt, müssen wir den Lauf abbremsen, damit wir sicher und gefühlvoll am Ball arbeiten können. Manche Spieler laufen zwar sehr schnell, aber sie haben nicht das Gefühl, den Lauf abzubremsen und spielen daher den Ball zu hart und das Ballstoppen mißlingt. Andere wieder laufen zu langsam, so daß sie keine Zeit zum Abbremsen haben. Auch sie kommen — trotz ihrer Langsamkeit — mit zu großer Fahrt an den Ball und die Folge ist ebenfalls ein Mißlingen.

So ist das Ballstoppen zwar eine Übung, die sehr einfach aussieht, aber die sehr große Schwierigkeiten verbirgt. Nur viel Übung und immerwährende Wiederholung bringen die für gutes Spiel erforderliche Sicherheit.



Im einzelnen wäre noch hinzuzufügen:

Der Spieler muß **fest** auf dem **Standbein** stehen!

Das **Spielbein** soll nicht unnötig hoch gehalten werden, sonst rutscht der Ball leicht unter dem Fuß weg.

24. Fest auf dem Boden, locker am Ball!

Der Spieler hat eine frontale Stellung zum Ball, die Fußspitze zeigt in die Richtung, aus der der Ball kommt.

Der Fuß des Spielbeines wird so gehalten, daß die Ferse dicht über den Boden gehalten und die Fußspitze hochgezogen wird. Man kann das erforderliche Nachgeben entweder im Fußgelenk bewirken, indem man es locker hält. Man kann auch mit dem Bein als Ganzes nachgeben, und dabei das Fußgelenk feststellen. Weich nachgeben ist aber in jedem Falle wichtig! Ganz falsch ist es aber, das Gewicht des Körpers auf das Spielbein zu verlegen und auf den Ball zu treten. Nach dem Stoppen muß das Spielbein freigehalten, aber nicht auf den Boden oder Ball gesetzt werden!

Ballstoppen mit der Sohle wird angewendet, wenn man unbedrängt vom Gegner den Ball stoppen kann. Es ist eine sehr sichere Art des Ballstoppens. Aber wenn es gilt, Zeit zu gewinnen, oder dem Gegner auszuweichen, sind andere Arten des Ballstoppens zweckmäßiger.

Auch Sprung- und Flugbälle kann man mit der Sohle stoppen. Aber für den Betrieb in einfachen Verhältnissen, wie es bei der Schule und in der Jugend der Fall ist, kommt man mit dem Ballstoppen am Boden sehr gut aus.

Ballstoppen mit der Innenseite des Fußes.

Die wichtigste und vielleicht auch schwerste Art des Ballstoppens ist die, bei der der aufspringende Ball mit der Innenseite des Fußes gestoppt wird. Diese Form ist allen anderen taktisch überlegen, denn sie ist am vielseitigsten und erlaubt es außerdem, den Ball in der Bewegung zu stoppen, den Gegner gleichzeitig zu umspielen, sich dabei zu drehen und zu wenden.

Beim Ballstoppen ist besonders zu beachten, daß Beobachtung des Ballfluges, Start und Lauf zum Punkt des Auftreffens vorausgehen.

Das Standbein muß den Körper sicher und frei tragen, so daß das Spielbein leicht und zwangslos am Ball arbeiten kann.

Das Spielbein ist im Knie gebeugt, die Fußspitze hochgehoben. Es wird als Ganzes so gedreht, daß die Innenseite des Fußes nach unten zeigt, so daß der aufspringende Ball



25. Ball ansehen!
Sicher auf dem Standbein stehen!

die Innenseite berühren kann. Im Augenblick, in dem der Ball die Innenseite berührt, gibt das Bein als Ganzes nach, so daß der Ball gestoppt ist.

Zum sicheren Gelingen ist erforderlich, daß das Standbein so aufgesetzt wird, daß der Ball hinter ihm auftrifft.

Der Unterschenkel ist so zu halten, daß seine Längsachse senkrecht zur Aufsprungsrichtung des Balles steht. Springt der Ball senkrecht, in die Höhe, dann muß der Unterschenkel waagrecht gehalten werden. Je schräger der Ball, um so schräger der Unterschenkel des Spielbeins.

Stoppfläche ist die Innenseite des Fußes etwa in der Gegend des Knöchels nicht zu weit zehenwärts, da dort die Fläche schmal und das Stoppen unsicher ist.

Das Ballstoppen mit der Innenseite erlaubt folgende Abwandlungen:

a) im Stand.

b) Der Ball wird im Lauf gleich mitgenommen, indem man ihn in die Laufrichtung lenkt und den kleinen Aufsprung ausnützt.

c) Im Augenblick des Stoppens erfolgt eine Drehung des Spielers und eine plötzliche Richtungsänderung, um den Gegner zu umspielen oder ihm auszuweichen.

d) Flache Bodenbälle werden ebenfalls mit der Innenseite gestoppt.

e) Auch Halbflugbälle und Flugbälle können mit der Innenseite des Fußes gestoppt werden.

Ballstoppen mit der Außenseite des Fußes.



Diese Art des Stoppens erlaubt eine Drehung mit dem Ball und gleichzeitig eine Finte, um den Gegner zu täuschen.

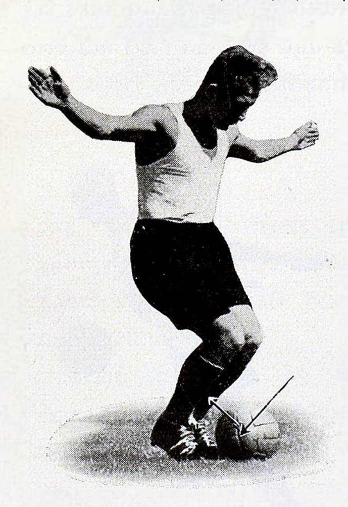
Bei frontaler Einstellung zur Flugbahn des ankommenden Balles wird der vor der linken Körperseite kommende Ball mit dem rechten Fuß gestoppt. Dazu ist notwendig, daß das rechte Bein über das linke herübergreift. Kommt der Ball vor die rechte Körperseite, dann wird entsprechend mit dem linken Fuß gestoppt.

26. Die Außenseite des Fußes wird dem Ball entgegengehalten.

Im übrigen gelten alle Bedingungen des Ballstoppens auch hier: große Fläche, senkrecht an den Ball, weich nachgeben. Das Standbein soll fest stehen und den Körper allein tragen. Das Spielbein wird nicht aufgesetzt.

Ballstoppen mit den Unterschenkeln.

Die Beine sind geschlossen. In dem Augenblick, in dem der Ball auf dem Boden auftrifft, schieben sich die geschlossenen Knie nach vorn über den Ball und der Körper erhebt sich auf die Zehenspitzen. Der aufspringende Ball springt von unten her gegen die Unterschenkel (Schienbeine). Der Ball wird wie in einer Falle gefangen und kommt zur Ruhe, wenn die Arbeit locker und weich ausgeführt wird.



Besonders wichtig ist hier die richtige Stellung zum Ball, da man mit geschlossenen Beinen nicht viel Ausgleichsmöglichkeiten hat.

Gute Körperbeherrschung ist hier unbedingt notwendig, sonst geht der Ball nach dem Stoppen verloren.

27. Die Pfeile zeigen die Bewegungsrichtung des Balles an!

Weitere Formen des Ballstoppens.

Die übrigen Formen des Ballstoppens behandeln wir hier kurz. Bisher haben wir den Ball in dem Augenblick gestoppt, wo er sich nach dem Auftreffen im Sprung vom Boden erheben wollte. Haben wir den Punkt des Aufspringens nicht mehr rechtzeitig erreichen können, dann springt der Ball in die Höhe.

Es ist nun unsere Aufgabe, auch diesen Ball schnellstens zu stoppen. Je nach der Höhe, die der Ball im Sprung erreicht hat, stoppen wir ihn

a) mit dem Bauch,

b) mit der Brust und

c) mit dem Kopf (Stirn),

d) mit der Innen- oder Außenseite des erhobenen Beines.

Ballstoppen mit dem Bauch.

Sprungbälle, die in Bauchhöhe kommen, werden mit dem Bauch gestoppt. Die Beine sind im Augenblick des Auftreffens des Balles geschlossen, der Oberkörper leicht abgebeugt und die Arme werden waagrecht zur Seite gehalten (um Handspiel zu vermeiden). Vom Bauch fällt der Ball zu Boden und wird im Lauf mit dem Fuß mitgenommen.

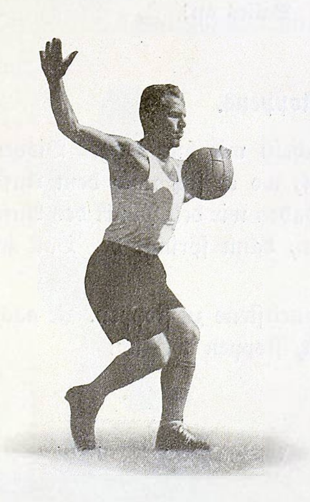
28.

Ballstoppen mit der Brust.

In der Brusthöhe stoppt man den Sprungball mit der Brust. Die Arme sind zur Seite gehalten, wie beim Ballstoppen mit dem Bauch und aus demselben Grunde.



29.



30.

Es ergeben sich die Möglichkeiten hinsichtlich der Flugbahn des aufgesprungenen Balles:

1. der Ball ist im Aufsteigen. Da wird der Oberkörper nach vorn geneigt, um den Ball niederzudrücken. Kommt der Ball abgebremst auf dem Boden an,



31.

dann wird er entweder gestoppt oder im Lauf mitgenommen.

2. Ist der Ball gerade im Höhepunkt seiner Sprungbahn, dann ist der Oberkörper aufgerichtet, so daß die Vorderfläche der Brust etwa senkrecht steht.

Im Augenblick des Auftreffens gibt man nach. Der auf den Boden fallende Ball wird mit dem Fuß verwertet.

3. Der hoch aufgesprungene Ball hat den Höhepunkt schon überschritten und strebt dem Boden zu. Da er nun von oben kommt, beugt sich der Oberkörper zurück, daß die Brust senkrecht zur Fallrichtung eingestellt ist. Der Ball wird „aufgeladen". Leichtes Nachgeben genügt hier, da der fallende Ball wenig Fahrt hat. Der Ball kommt zu Boden und wird gestoppt oder im Lauf mitgenommen.

Arme seitwärts! So vermeidet man die Gefahr des Handspiels und auch den Schein. Zu leicht passiert es sonst, daß der abgleitende Ball mit der Schulter oder der Hand berührt wird.

Ballstoppen mit der Stirn.

Ist der Sprung des Balles hoch, dann ist es nötig, ihn mit dem Kopf zu stoppen. Es geschieht durch Entgegenhalten der Stirn und Nachgeben im Augenblick des Auftreffens. Die Stirne muß senkrecht zur Flugrichtung des Balls gestellt werden.

Der Ball macht auf der Stirn einen kleinen Sprung und fällt dann zu Boden, wo er gestoppt oder weitergespielt wird.



32.

Ballstoppen mit der Innenseite des erhobenen Beines.

Es ist nicht immer möglich, den Körper (Bauch, Brust oder Kopf) so in die Flugbahn zu bringen, daß man mit ihm den Ball stoppen kann. Es kommt vor, daß der aufgesprungene Ball den Spieler seitwärts passiert. Mit erhobenem, abgespreizten Bein ist er erreichbar. Wir halten daher dem aufgesprungenen Ball in diesen Fällen die Innenseite des Beines entgegen und geben leicht nach, wenn der Ball die Fläche berührt. Bei guter Ausführung fällt der Ball fast bewegungslos zu Boden und kann sicher weitergespielt werden.



33. Hoch das Bein! Fußspitze hochziehen!

Flugbälle

bieten nun keine wesentlichen Schwierigkeiten mehr. Es kommt nur darauf an, die zum Stoppen zu verwendende Fläche rechtzeitig und richtig in die Flugbahn einzustellen und dann beim Auftreffen des Balles nachzugeben.

Im übrigen ist der Flugball genau so zu behandeln, wie der Sprungball. Es sind auch dieselben Formen wie beim Sprungball:

- Ballstoppen mit dem Bauch.
- Ballstoppen mit der Brust.
- Ballstoppen mit der Stirn.
- Ballstoppen mit der Innenseite des erhobenen und abgespreizten Beines.

Dazu kommt noch

Ballstoppen mit dem gestreckten Spann.

Dem steil fallenden Ball wird der gestreckte Spann entgegengehalten und im Augenblick der Berührung gibt man nach. Durch viel Übung kann man erreichen, daß der Ball auf dem Spann liegen bleibt. Das ist allerdings schon Artistik und für die Bedürfnisse des Spiels nicht erforderlich.

Der Ball darf einen kleinen Sprung auf dem gestreckten Spann machen und dann fast ohne Bewegung zu Boden gehen, wo er dann spielbereit liegt.



34. Eine Gleichgewichtsübung!

Aufnehmen des Balles.

Oft erfolgt das Ballstoppen in der Weise, daß sich das Mitnehmen des Balles im Lauf so schnell und fließend anschließt, daß ein eigentliches Ballstoppen nicht zustande kam. Das ist ganz im Sinne des Spiels, denn das Ballstoppen ist nicht Selbstzweck.

Insbesondere sind es die Formen des Ballstoppens mit der Innen- oder Außenseite des Fußes und mit dem Spann, die eine fließende und doch sichere Ballannahme erlauben. Auch Ballstoppen mit Brust, Bauch oder Stirn sind oft Übergangsformen.

Solange die Genauigkeit nicht leidet, sind diese Formen zweckmäßig und wertvoll.

3. **Ballführen,** Balltreiben, Laufen mit dem Ball.

Das Einzelspiel geht aus dem Umstand hervor, daß eine Fußballmannschaft aus elf Spielern besteht, die den Kampf mit dem Ball und Gegner in der Form des Einzel- wie des Zusammenspiels durchführen können.

Eines der Kampfmittel ist das Laufen mit dem Ball.

Beim Laufen mit dem Ball wird der Ball im Lauf mitgeführt, indem man ihn mit weichen Stößen mit der Innen- oder Außenseite des Fußes oder mit dem Spann vor sich her treibt.

Bei ungestörtem Lauf im freien Raum, wenn kein Angriff des Gegners zu befürchten ist, ist das Ballführen sehr leicht. Es kommt nicht so genau darauf an, wie man den Ball führt.

In Feindesnähe dagegen muß der Ball dicht geführt werden, so dicht, daß man den Ball vollkommen in der Gewalt hat und jedem Angriff des Gegners begegnen kann. Wir stellen daher aus der Erfahrung heraus die Forderung, beim Ballführen den Ball so dicht am Fuß zu halten, daß wir ihn bei jedem Schritt berühren.

Das dichte Führen ist schwer und verlangsamt natürlich den Lauf. Wenn man genügend freien Raum hat, dann kann man den Ball weniger dicht führen und man kommt dann schneller vorwärts.

Gute Ausführung ist dann erzielt, wenn der Spieler in der Lage ist:

1. den Ball mit beiden Füßen sicher zu führen,
2. wenn auch bei dichtem Führen des Balls der Lauf schnell bleibt,
3. wenn beim Ballführen das Auge nicht zu sehr am Ball hängt, sondern den Raum gut übersehen kann, um Gegner und Kameraden zu erkennen,
4. wenn man jederzeit die Richtung, wie auch den Fuß wechseln kann, ohne die Beherrschung des Balls zu verlieren.

Ballführen mit der Außenseite des Fußes.

Dies ist die taktisch beste Form des Ballführens und wird daher von uns besonders gepflegt. Sie macht aber erhebliche Schwierigkeiten.

Ballführen mit der Innenseite des Fußes und mit dem Spann üben wir nur gelegentlich und zur Abwechslung. Andere Formen sind an sich möglich, spielen aber in der Praxis des Spiels keine Rolle und werden daher bei der Ausbildung unberücksichtigt gelassen.

Methodisch wenden wir folgenden Lehrgang an:

1. Ballführen in der Kurve.

Hierbei führen wir den Ball mit der Außenseite des Fußes um eine Fahne und beschreiben dabei einen Kreis von etwa 2—3 m Halbmesser. Wenn wir den Ball in der Richtung des Uhrzeigers (Rechtskurve) führen, dann müssen wir die Außenseite des rechten Fußes benutzen. Treiben wir den Ball aber in der Linkskurve, dann spielen wir ihn mit der Außenseite des linken Fußes.

Es ist darauf zu achten, daß der Ball jedesmal weitergestoßen wird, wenn der betreffende Fuß im Lauf nach vorn kommt.

Beim Laufen mit dem Ball werden kurze schnelle Schritte gemacht. Das erleichtert die Beherrschung des Balles und des Körpers und verringert die Möglichkeiten des Gegners, zu stören.

Zur Abwechslung führen wir auch den Ball mit der Innenseite des Fußes. Hierbei wird bei der Rechtskurve mit dem linken Fuß und bei Linkskurve mit dem rechten Fuß gespielt.

Es ist auch möglich, das Ballführen mit der Außen- und Innenseite zu verbinden.

Anfangs ist mehr auf dichtes Führen, als auf schnellen Lauf zu achten:

Ein befriedigendes Übungsergebnis ist erreicht, wenn der Spieler in der Lage ist:

1. den Ball dicht zu führen;
2. den Ball sowohl auf der Geraden wie in der Kurve zu beherrschen;
3. dabei möglichst schnell zu laufen; und
4. den Ball so zu führen, daß der Gegner nicht eingreifen kann. Wir führen zweckmäßig mit dem dem Gegner abgewendeten Fuß.

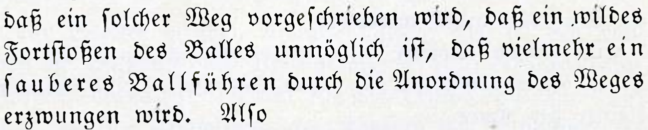


35. Ballführen im Kreis um eine in den Boden gesteckte Fahne. Rechtskreise werden ausgeführt. Die Außenseite des rechten Fußes spielt.

Nur das Ballführen mit der Außenseite des Fußes vereinigt alle diese Vorteile in sich; daher ist es die Grundform des Ballführens.

Ballführen in Achterbahnen und Schlangenlinien bringen den Wechsel von der Rechts- zur Linkskurve und umgekehrt. Diese Übungen verlangen schon große Geschicklichkeit.

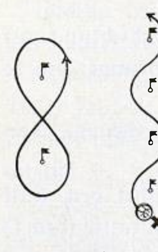
Ballführen läßt sich dann auch in Wettkampfform durchführen. Hier wählt man am besten die Form des Staffellaufs. Es ist aber darauf zu achten,



daß ein solcher Weg vorgeschrieben wird, daß ein wildes Fortstoßen des Balles unmöglich ist, daß vielmehr ein sauberes Ballführen durch die Anordnung des Weges erzwungen wird. Also

a) Staffellauf in bestimmten Figuren oder

b) Staffellauf in genau abgesteckten Bahnen.



36.

Daß bei Staffelläufen die Bahnen der verschiedenen Staffeln gleich sein müssen, sei nur angedeutet.

2. Ballführen auf der Geraden.

Auch hier wird der Ball vorwiegend mit der Außenseite des Fußes geführt. Es ist dabei zu beachten, daß die Fußspitze des Spielbeines gut einwärts genommen wird, so daß dabei die Außenseite nach vorn kommt. Nur so kann man den Ball gut und sicher geradeaus führen.

Der Anfänger weicht meist nach der einen Seite ab und zwar beim Rechtsführen nach rechts und beim Linksführen nach links.

Übungsformen:

1. Führen mit der rechten Außenseite.
2. Führen mit der linken Außenseite.

Es wird zweckmäßig über das ganze Spielfeld gelaufen. Auf dem Rückweg wird der Fuß gewechselt (also etwa auf dem Hinweg rechts, auf dem Rückweg links führen).

Auf der geraden Bahn kann man auch mit dem Spann oder mit der Innenseite führen.

3. Führen abwechselnd rechts und links (Dreitakt).

Der Ball wird im Lauf auf der Geraden abwechselnd mit dem rechten und linken Fuß unter Verwendung der Außenseite gespielt. Da es nicht möglich ist, den Ball ohne Zwischenschritt rechts und links zu spielen, müssen 2 Zwischenschritte gemacht werden, damit der andere Fuß an die Reihe kommt. Das ergibt somit einen Rhythmus folgender Art: rechts — 2, 3, — links — 2, 3, — rechts (Dreitakt) d. h.: nachdem der rechte Fuß den Ball gespielt hat, kommen auf 2 und 3 jeweils ein Zwischenschritt. Dann kommt der linke Fuß an die Reihe. Wieder gefolgt von Zwischenschritten. Nach 2, 3! kommt wieder der rechte Fuß an die Reihe usf.

4. Zirkel.

Das ist eine Übung, bei der Laufen mit dem Ball und Abgeben des Balles im Lauf verbunden werden!

Eine Anzahl Spieler (3, 4, 5 oder 6) laufen in der gleichen Richtung auf einem Kreis von etwa 10—15 m Halbmesser. Je kleiner die Gruppe, um so kleiner der Kreis.

Der Einfachheit halber schildere ich die Übung bei einer Gruppe von 4 Spielern (A, B, C, D).

A hat den Ball. Er läuft auf dem gedachten Kreis und führt den Ball mit sich. Nach einigen Schritten gibt er den Ball an den vor ihm laufenden D ab. Dabei berücksichtigt er, daß D im Lauf ist, d. h. er spielt einige Meter vor

den D. Dieser nimmt den Ball in der Bewegung an, führt ihn mit und gibt ihn nach einige Schritten an den vor ihm laufenden C ab. Wieder wird einige Meter vor den Mann gespielt. C nimmt den Ball an und mit, und gibt ihn an B, der vor ihm läuft, ab. So wandert der Ball von Mann zu Mann, während die Spieler im Kreis fortwährend laufen.



37. Zirkel! Alle 4 Spieler laufen in einer Richtung auf einem gedachten Kreis! Ballführen und Zuspiel in der Bewegung werden geübt! Richtungspunkt für das Zuspiel ist die Mitte des nächsten Zwischenraums! Dann kann der Empfänger in Bewegung bleiben. Das Zuspiel ist so abzumessen, daß der Mann den Ball erreicht, wenn er gerade den Kreis überschreiten will!

Es können hierbei nun alle Formen der Ballannahme wie der Ballabgabe vorgeschrieben werden. Etwa: Annehmen mit der Innenseite des Fußes, Abgeben mit der Außenseite des anderen Fußes. Auch die Art des Ballführens kann angesagt werden.

Wichtig ist, daß alle Spieler gleichen Abstand halten, daß sie den Lauf nicht unterbrchen, daß die Annahme ohne Verzögerung im Lauf erfolgen kann, was wieder gutes Zuspiel voraussetzt. Gefühl für das Tempo von Mann und Ball, saubere Technik, richtige Einstellung des Körpers bei Annahme und Abgabe müssen erreicht werden, soll die Übung gelingen! Dann macht es aber Spaß!

Rechts- und Linkskreise werden gelaufen. Damit tritt auch ein Wechsel im Aufnehmen und Abgeben ein, so daß alle praktischen Möglichkeiten geübt werden.

Das Tempo kann gesteigert werden, ohne daß natürlich die Genauigkeit leiden darf.

Direkte Ballabgabe (ohne Ballstoppen und Ballführen) kann gefordert werden, so daß die höchste Form des Zusammenspiels gleichsam die Endform bildet. Dann wird der Ball direkt von Mann zu Mann gespielt. Wenn das Tempo von Mann und Ball gut abgemessen sind und das Zuspiel genau genug ist, dann fließt das Zusammenspiel in elegantem Rhythmus dahin!

Eine feine Übung!

Umspielen des Gegners (Dribbeln).

Es ist eines der Kampfmittel beim Einzelspiel.

Voraussetzung für das Umspielen des Gegners mit dem Ball am Fuß im Lauf ist

1. gutes Ballführen;
2. gutes Täuschen des Gegners, den man über seine Absichten im Unklaren hält;
3. genügend Schnelligkeit. Da der Gegner sich erst drehen muß, bevor er im Lauf folgen kann, ist es nicht unbedingt notwendig, daß man sehr schnell ist. Es gibt langsame Spieler, die trotzdem ausgezeichnete Dribbler sind. Wichtiger sind
4. überraschende Wendungen, denen der Gegner nicht schnell genug folgen kann.

Die Taktik fordert außerdem:

1. Verwende das Umspielen sparsam. Der Einzelspieler neigt zur Übertreibung und schadet dann seiner Mannschaft.
2. Umspiele nicht mehr als einen Gegner! Das ist eine goldene Regel.
3. **Beim Umspielen muß man Raum gewinnen.** Im Kreis herum zu laufen und den Angriff aufhalten ist ein Fehler, der nicht mehr leicht gut zu machen ist. Daher heißt die Regel: **Dribble grade nach vorn!** Nicht quer zum Feld, nicht rückwärts, nicht im Kreis herum!
4. Der Verteidiger darf nie versuchen, einen Gegner zu umspielen.
5. Man soll den überspielten Gegner nicht nochmals umspielen. Das Spiel am Ort, das einem überspielten Gegner nochmals die Möglichkeit einzugreifen gibt, ist taktisch falsch.

Umspielen ist eine Kunst, zu der eine gewisse Veranlagung gehört. Mancher bringt es schon fast vollendet mit, mancher lernt es nie, oder doch noch mühevoll und unvollkommen.

Das Umspielen spielt in der Schulausbildung kaum eine Rolle, denn es erfordert viel Zeit und sehr viel Erfahrung von seiten des Lehrers und die Ergebnisse sind sehr zweifelhaft. Aber ich will hier doch einige methodische Winke geben.

Methodische Übungen.

Bei den folgenden Übungen ist der zu umspielende Gegner durch eine in den Boden gesteckte Fahne bezeichnet.

Es ist dabei zu beachten, daß es im Spiel meist leichter ist, den Gegner zu umspielen, da er damit rechnen muß, daß man den Ball an einen Nebenspieler abgibt. Er muß sich für alle Fälle einstellen und daher kann er sich nicht ganz auf das Umspielen konzentrieren.

Durch täuschende Bewegungen kann man den Gegner zu falschen Bewegungen verleiten und ehe er seine volle Beherrschung wiedererlangt hat, ist man an ihm vorbei.

Bei glattem Boden ist es leicht, den Gegner zu umspielen, da es hier doppelt schwer ist, sich schnell zu drehen und dem Gegner in seinen Bewegungen zu folgen.

Wenn uns der Gegner am Ball angreift, uns also im Lauf entgegenkommt, ist es für ihn fast unmöglich, uns zu folgen, wenn wir den Ball nur an ihm vorbeibringen!

Es ist also ein geschickter Zug, den Gegner, den man umspielen will, zur Bewegung in einer bestimmten Richtung zu verleiten oder zu zwingen, da er dann seinen Körper nicht mehr so beherrscht, wie wenn er uns stehenden Fußes erwartet. „Man zieht den Gegner auf sich, um ihn dann um so sicherer und leichter abzuschütteln."

4. Kopfspiel.

1. Vorübung zum Kopfspiel (zu zweien).

2 Spieler A und B stehen sich im Abstand von etwa 3 m gegenüber. A wirft den Ball so, daß ihn B mit der Stirn zurückstoßen kann. Es ist darauf zu achten, daß das Ausholen ausgiebig und der Körperschwung zum Stoß kräftig und rechtzeitig erfolgt. B soll so stoßen, daß A den Ball fangen kann. Nach etwa 20—30 Stößen erfolgt ein Wechsel in der Weise, daß jetzt B wirft und A den Kopfstoß übt.

Erst wenn der Werfer gut wirft, gelingt die Arbeit sicher. Meist fehlt das Ausholen, oder der Körperschwung kommt zu spät oder zu früh, der Kopf ist lose auf dem Nacken, und dadurch wird die Kraft, die durch den Schwung

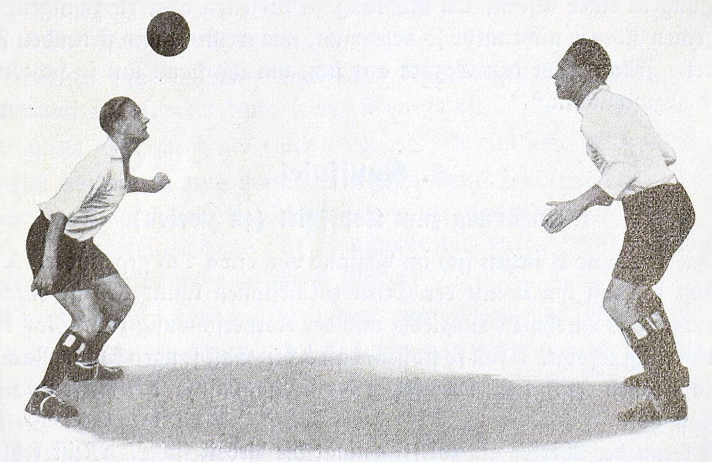
geholt wurde, nicht gut übertragen. Mancher schließt die Augen („muckt“). Alle diese Fehler werden schnell beseitigt, wenn nur erst einige Male geübt ist. Nur ganz Untalentierte haben hier Schwierigkeiten.



38. Der Nacken ist „lang“ und der Kopf festgestellt.

2. Kopfspiel zu zweien.

Die 2 Spieler stehen sich jetzt im Abstand von etwa 5 m gegenüber. Sie stoßen sich den Ball gegenseitig mit leichten Stirnstößen zu und versuchen dabei möglichst große Stoßserien zu machen, ohne daß der Ball zu Boden kommt.



39. Kopfspiel zu zweien. Kopfballserien!
Zuerst auf kurze Entfernung; später wird der Abstand erweitert.

Es ist zu beachten, daß man bei Beginn einer Serie nicht sich selbst, sondern dem Partner den Ball zuwirft.

Diese Übung kann wettkampfmäßig betrieben werden.

Es ist wichtig, daß man den Ball dem Partner zuspielt und zwar so, daß er wieder mit einem Kopfstoß weitermachen kann. Alle Stöße müssen daher nach oben gerichtet sein. Sobald der Ball zu tief gefallen ist, hört das Kopfspiel auf.

Diese Übung ist sehr gut geeignet, die Technik des Kopfspiels zu großer Feinheit zu entwickeln. Wer daran Spaß hat, kann Serien von 100 und mehr Stößen erreichen. Man ist natürlich von seinem Partner abhängig. Gibt er den Ball schlecht zurück, dann gibt es keine großen Serien. Zu Übungszwecken empfiehlt es sich aber doch, die Schwachen mit den Guten zu paaren, da nur so alle Übenden gefördert werden können.

Nur bei der Leistungsarbeit kann man dann die Besten zusammenstellen.

3. Kopfspiel zu dreien.

Drei Spieler spielen sich jetzt den Ball im Kopfspiel zu. Auch hier kann man zum Wettkampf fortschreiten, wenn eine gewisse Übung eingetreten ist.

Als neues Element kommt hier die Richtungsänderung hinzu. Der Ball wird nun nicht mehr hin und zurück, also geradeaus gestoßen, sondern von Mann zu Mann, so, wie die Spieler gerade stehen. Kopfstöße nach vorn, nach der Seite und auch ausnahmweise nach hinten kommen hier vor.

Auch hier ist der Ball immer zu heben, damit der Partner mit einem Kopfstoß weitermachen kann.

Damit Serien möglich sind, muß gut zugespielt werden und die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig stören.

4. Kopfspiel in der Gruppe (4—6 Spieler).

Hier haben wir in der Praxis des Trainings zwei Formen entwickelt:

1. Die Spieler stehen zu Beginn der Übung im Viereck, Fünfeck oder Sechseck. Sie spielen sich wie beim Kopfspiel zu dreien den Ball zu. Eine bestimmte Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben.

Serienspiel ist anzustreben und die Übung kann zum Wettkampf ausgebaut werden.

Etwas grundsätzlich Neues gegenüber dem Kopfspiel zu dreien kommt hier nicht vor. Nur die Zahl der beschäftigten Spieler ist größer. Auch ist größere Übersicht erforderlich.

2. Die Spieler stellen sich in einem Bogen auf, wobei die Übenden genügend seitlichen Abstand voneinander haben, daß sie sich nicht stören und auch kein Zweifel entsteht, wem im Einzelfalle der Ball zugedacht war. Sonst gibt es Mißverständnisse und Fehler. Auch Verletzungen können so eintreten (Nase, Zähne!).

Einer der Spieler (anfangs ein guter Kopfspieler) tritt der Abteilung gegenüber. Er bildet den Mittelpunkt der Gruppe. Alle Bälle werden zu ihm gespielt und er spielt nun den Partnern die Bälle in beliebiger Reihenfolge zu. Nach einer gewissen Übungszeit wird der Mittelspieler ausgewechselt, so daß jeder Übende einmal Mittelspieler wird.

Der Mittelspieler hat hierbei die beste Übungsmöglichkeit. Wenn er eine gute Technik im Kopfspiel besitzt, dann kann er die anderen durch gutes Zuspiel fördern!



40. Kopfspiel in der Gruppe. Der Spieler links ist der Mittelspieler.

Es empfiehlt sich anfangs, daß der Lehrer selbst als Mittelspieler vor die Gruppe tritt! Das setzt natürlich gute Technik beim Lehrer voraus!

Das Ziel ist erreicht, wenn jeder als Mittelspieler mit seiner Gruppe größere Serien erreichen kann!

5. Einzelkopfspiel.

Um das Ballgefühl zu steigern, lassen wir die Spieler das Kopfspiel als Einzelübung durchführen.

Mit leichten Stirnstößen wird der Ball möglichst oft senkrecht in die Höhe gestoßen, ohne daß er zu Boden kommt. Mit fortschreitender Übung sind große Serien zu erzielen.

Die einzelnen Stöße sollen den Ball nicht höher als $^1/_2$ m heben, Serien von 20—50 Stößen sind eine ausreichende Leistung.

Die Übung kann wettkampfmäßig gestaltet werden und hat außerdem den Vorteil, daß der Spieler von keinem Partner abhängig ist.



41. Einzelkopfspiel. Beachte, wie weit der Kopf zurückgelegt ist!

6. Kopfspiel am Pendel.

Das Pendel ist ein wertvolles Hilfsmittel beim Erlernen des Kopfspiels.

Es ist eine einfache Vorrichtung — in der Halle oder im Freien —, die es gestattet, den Ball in verschiedenen Höhen aufzuhängen und dann zu üben. Der Aufhängepunkt soll etwa 6—9 m betragen. Das gibt eine vorteilhafte Pendellänge.

Der Ball muß gut befestigt sein, denn die Stöße erhalten allmählich immer größere Kraft. Die Schnur wird an der Schnürung des Balles befestigt (Knoten oder Karabiner). Als Aufhängevorrichtung verwendet man am besten einen Ring (Rollen klemmen leicht). Das vermindert die Reibung und erlaubt es, den Ball höher und tiefer zu stellen. Das freie Ende der Schnur — die fest sein muß — wird an einem Haken fest eingehängt, damit das Pendel beim Üben seine Länge nicht verändert, was sehr störend ist.

Bei allen Pendelübungen ist der Treffpunkt am Ball sehr leicht zu überprüfen: bei zentralem Stoß schwingt der Ball in der normalen Lage an der Schnur. Treffen wir ihn zu weit unten, dann rollt sich die Schnur am Ball auf, treffen wir aber zu hoch, dann springt der Ball unregelmäßig auf und nieder (er tanzt!).



Die in beigefügter Skizze dargestellte Vorrichtung läßt sich leicht und ohne große Kosten auf dem Platz (in einer Ecke) errichten. Es ist auch möglich, die Aufhängevorrichtung an der Vorderkante des Tribünendaches (falls vorhanden) anzubringen. In der Halle kann man sie an der Decke aufhängen oder man benutzt schon vorhandene andere Möglichkeiten.

Die durch das Pendel gegebene Übungsmöglichkeit ist außerordentlich wertvoll. Sie erlaubt konzentriertes Üben, genaue Einstellung der verschiedenen Möglichkeiten und sichere Kontrolle des Ergebnisses.

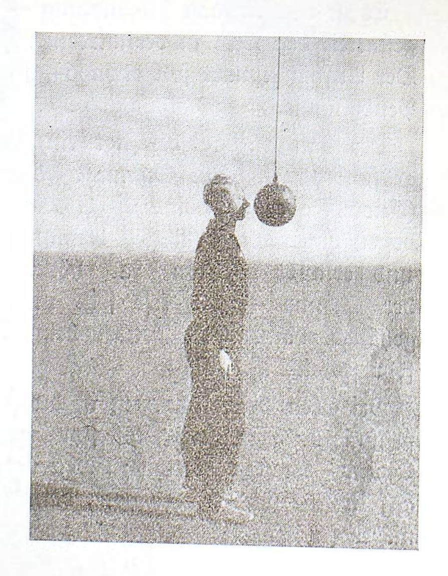
42. Pendel zum Kopfspiel.
An einem Baumast.

Übungsformen.

1. Stoß aus dem Stand.

Der Ball hängt so hoch, daß die Nasenspitze des Übenden genau vor der Ballmitte ist. Zum Üben nimmt man leichte Grätschstellung ein.

a) Der Ball kommt von vorn und wird wieder nach vorn gestoßen. Ausholen, Körperschwung, richtiger Treffpunkt am Ball, Kopfhaltung usf. werden geübt und verbessert.



43. Ausgangsstellung.
Ballmitte vor der Nasenspitze.

b) Der von vorn kommende Ball wird unter Beibehaltung der ursprünglichen Grätschstellung durch Ausholen und durch Drehen des Oberkörpers (Verschrauben) in der Wirbelsäule nach rechts (links) durch einen Stirnstoß nach rechts (links) gestoßen.

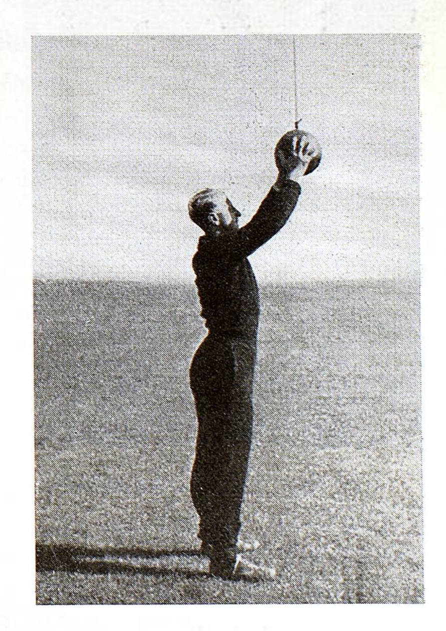
Der nun von rechts (links) zurückkommende Ball wird nach Zurückdrehen des Oberkörpers zur Ausgangsstellung wieder mit der Stirn nach vorn gestoßen. Dann beginnt die Übung wieder von vorn usf.

2. Stoß nach einem Sprung aus dem Stand.

Der Ball hängt in bequemer Reichhöhe. Es erfolgt ein Sprung, wobei man sich mit beiden Füßen abdrückt. Es ist wichtig, daß Sprung und Stoß deutlich abgesetzt sind. Die Arme unterstützen durch kräftigen Schwung. Im Augenblick des Schwebens im höchsten Punkt wird gestoßen. Durch die Stoßbewegung wird der Rumpf in der Hüfte abgebeugt. Der Ball schwingt nach vorn und der herabkommende Körper wird elastisch aufgefangen. Der Ball kommt wieder. Die Übung beginnt von neuem. Ein bestimmter Arbeitsrhythmus wird dem Übenden durch den Pendelschwung aufgezwungen.

Der am meisten vorkommende Fehler ist, daß der Sprung zu **spät** erfolgt. Man springt bei guter Ausführung nicht nach dem Ball, sondern frei hoch, bevor der Ball da ist und erwartet den Ball schwebend. Das verlangt ein gutes Auge, entschlossenen Einsatz und elastischen Sprung.

Ferner wird der Ball meist von unten angestoßen. Für eine gute Kopftechnik ist es kennzeichnend, daß man den Ball fein und sauber mit dem Kopf in eine bestimmte Richtung spielt, nicht einfach darauflos bolzt! Das kann man aber nur, wenn man hoch steigt und den Ball durch einen eleganten Körperschwung mit der Stirn über der Mitte trifft und stößt.



44. Ball in mittlerer Reichhöhe.

Die Ergebnisse der Pendelübungen sind verblüffend!

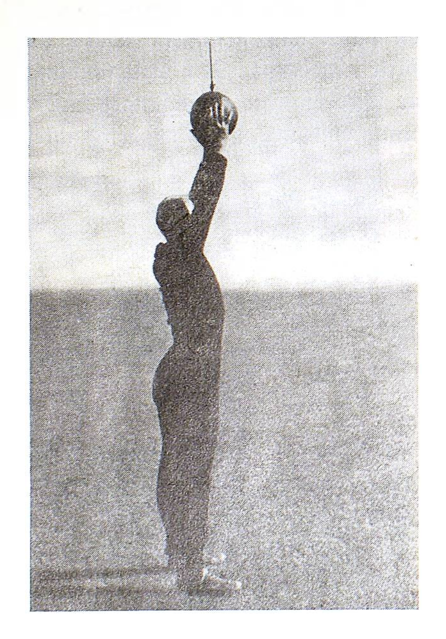
Auch hierbei wird wieder in verschiedenen Formen geübt (s. Stoß aus dem Stand).

3. Stoß nach Anlauf und Sprung.

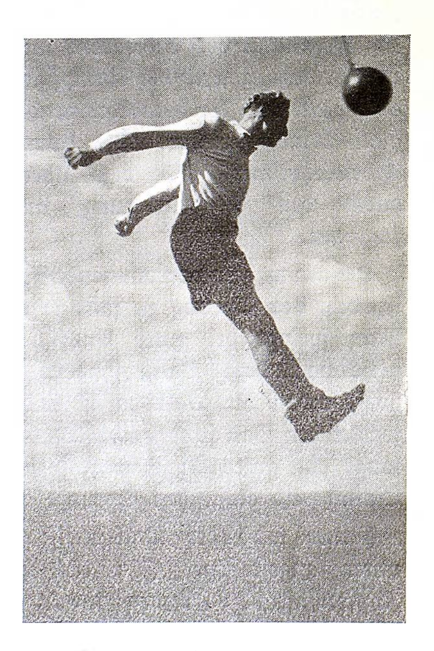
Der Ball hängt in voller Reichhöhe.

Nach kurzem Anlauf erfolgt ein Sprung, bei dem man sich mit einem Bein (Sprungbein) abstößt, und im Augenblick des Schwebens im höchsten Punkt wird der Ball mit der Stirn gestoßen. Auch hier ist der Körperschwung wichtig.

Für das Verhältnis von Sprung und Stoß gilt das beim Standsprung Gesagte. Es wird nicht nach dem Ball gesprungen, sondern der Ball wird im Sprung erwartet.



45. Ball in voller Reichhöhe.



46. Kopfspiel mit Anlaufsprung.

Man muß daher rechtzeitig mit dem Anlauf beginnen, sonst kommt der Sprung zu spät.

Nach dem Stoß verläßt der Ball die Stirn und bewegt sich im Schwung in der Stoßrichtung. Der fallende Körper wird von dem Schwungbein auf-

gefangen und der Lauf wird fortgesetzt. Nach kurzem Lauf macht man eine halbe Drehung und steht so von neuem zu Lauf und Sprung bereit. Nach dem zweiten Stoß hat man die Ausgangsstellung wieder erreicht.

Diese Übung kann auch als Übung zu zweien ausgestattet werden. Sie gewinnt dann schon fast die Form eines Spiels und macht viel Spaß.

Die Stoßkraft kann dadurch gesteigert werden, daß beim Einzelüben wettkampfmäßig eine bestimmte Marke — die ziemlich hoch liegen muß — mit dem Ball erreicht werden muß (in der Halle kann etwa die Decke erreicht werden!).

Das Pendel bietet noch sehr viel andere Übungsmöglichkeiten, die wir hier übergehen. Man kann Ballstoppen mit der Stirn, Kopfstoß rückwärts mit der Stirn, Zurückspielen im Sprung und viele andere Einzelheiten üben, die im Spiel vorkommen, aber beim gewöhnlichen Üben Schwierigkeiten berciten.

5. Kleine Spiele,

die die Technik zu üben Gelegenheit geben sollen.

1. Fußballtennis.

Spielfeld wie beim Tennis. 4—6 Spieler auf jeder Seite. Das Spiel beginnt die eine Partei, indem ein Spieler den Ball mit einem Flugball ins gegnerische Feld stößt. Der Ball darf mit Kopf und Fuß gespielt werden. Wer den Ball über die Spielgrenzen hinausspielt, verliert einen Punkt. Auf jeder Seite des Netzes darf der Ball jeweils nur einmal aufspringen, er darf aber als Flugball innerhalb derselben Mannschaft beliebig oft gespielt werden.

Der Aufschläger schlägt fünfmal auf und dann hat ein Spieler der Gegenpartei Aufschlag usf.

Jeder Fehler zählt einen Punkt. Die Partei, die zuerst 15 (oder 20, 30) Punkte erzielt hat, ist Sieger.

2. Fußball nach Faustballregeln.

Spielfeld wie zum Faustball, oder auch wie zum Tennis. 4—6 Spieler auf jeder Seite. Der Ball wird mit Kopf und Fuß gespielt. Er darf auf jeder Seite so oft springen wie beim Faustball.

Die Partei, die zuerst eine bestimmte Anzahl Punkte erzielt hat, hat gewonnen.

3. Fußball nach Volleyballregeln.

a) Nur mit dem Fuß.

b) Nur mit dem Kopf.

4. Balltreiben mit Würfen entsprechend der Einwurfregel.

a) Mit dem Fußball.

b) Mit dem Medizinball.

5. Parteispiel in der Halle oder entsprechend abgegrenztem Raum.

Freistellen! Auf jeder Seite 4—7 Spieler. Geht der Ball über die Grenzen, dann Einwurf wie beim Fußball. In der Halle bleibt der Ball im Spiel, wenn er an die Wand geht.

C. Schule der Taktik.

1. Die Kampfmittel.

a) Freistellen.

Das Zusammenspiel ist kein planloses Hin- und Herschieben des Balles innerhalb der eigenen Mannschaft, sondern ist auf ein Ziel — das gegnerische Tor — gerichtet.

Der Gegner deckt aber jeden einzelnen Angreifer und stört ihn bei der Ballannahme und beim Spielen des Balles. Außerdem sperrt und deckt er auch den Weg zu seinem Tor und erschwert dadurch das Vortragen des Angriffes.

Der Angreifer hat nun verschiedene Möglichkeiten, um sich durchzusetzen:

1. Der einzelne Spieler sucht sich der Deckung durch den Gegner zu entziehen und in eine Stellung zu laufen, in der er den Ball unangefochten erhalten und spielen kann.

2. Der Ball wird durch die Lücken, die immer vorhanden sein müssen, gespielt, da die Abwehrspieler nie den ganzen Raum sperren können.

3. Die Spieler, die in Stellung laufen, müssen diese Lücken aufsuchen, da nur dort ein Weiterkommen ist.

4. Die vom Gegner „freien" Stellungen müssen im schnellen Lauf erreicht werden, da sonst der Gegner die entsprechenden Gegenmaßnahmen ergreift und die Lücken abdeckt.

5. Es gibt noch andere Möglichkeiten, die aber hier nicht erörtert werden sollen.

MST
RA
HR
LA
HL
LL

47. Der Ball wird durch die Lücken der gegnerischen Mannschaft gespielt.

Das Weglaufen aus der Deckung in den „freien Raum" nennen wir mit einem Fachausdruck „freistellen". Besser würde man sagen „freilaufen", da es sich im schnellen Lauf abspielt.

Wo ist der „freie Raum?" Das zeigt am besten die folgende Skizze. Jeder Spieler hat eine bestimmte Reichweite und deckt dadurch einen bestimmten

Raum, den wir schematisch durch einen Kreis darstellen. Zwischen den einzelnen Spielern verbleiben doch immer Lücken. Diese „Lücken" sind der „freie Raum". Da die Spieler in fortwährender Bewegung sind, verschieben sich die Lücken und damit auch der „freie Raum". Die Angreifer müssen daher ihre Stellung fortwährend ändern, denn wo jetzt „freier Raum" ist, deckt der Gegner im nächsten Augenblick, und wo vorher gedeckt war, ist der Raum jetzt frei.

Der Spieler, der sich freistellt, muß

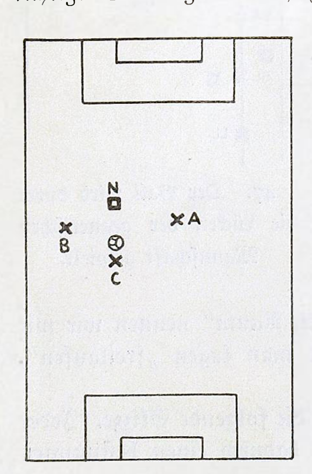
1. in der Gasse zwischen zwei Gegnern stehen, so daß ein Zuspiel ihn erreichen kann, ohne daß die Gegner den Ball wegschnappen können.
2. In der Regel soll die zu erreichende Stellung näher am gegnerischen Tor liegen, so daß beim Zusammenspiel auch Raum gewonnen wird. Ausnahmsweise kann man sich auch rückwärts (d. h. näher dem eigenen Tor) freistellen, um dann den Ball steil nach vorn zu spielen.
3. Weg vom Gegner! Je weiter man vom Gegner weg ist, um so ungestörter geht die Ballannahme vor sich und um so besseren Gebrauch kann man mit dem Ball machen.
4. Weg auch vom eigenen Mann! Man soll seinem Mitspieler nicht den Weg versperren oder ihn zu einem zu kurzen Spiel zwingen. Spiel auf kleinem Raum ist ein Vorteil für den Gegner, da er leichter eingreifen kann, und außerdem wenig Raum gewonnen werden kann.

Folgende Skizze zeigt schematisch ein Zusammenspiel durch die Lücken der gegnerischen Mannschaft.

Der gut veranlagte Spieler hat einen guten natürlichen Instinkt für die richtige Stellung. Durch zweckmäßige Übung kann er verfeinert und entwickelt werden, so daß der ausgebildete Spieler sich mit großer Sicherheit bewegt und immer am richtigen Platz steht oder eintrifft.

Als besonders gut geeignete Übung hat sich bewährt:

a) **Freistellen im Parteispiel**, drei Spieler gegen einen.

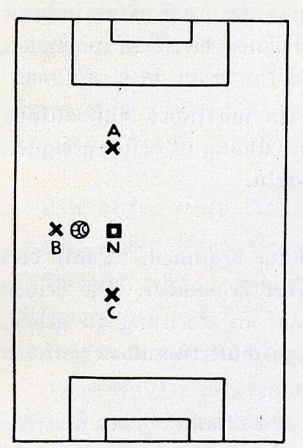


48. Phase 1.

A hat den Ball. Er steht im Scheitelpunkt eines stumpfen, fast gestreckten Winkels. B und C haben sich so aufgestellt, daß A ihnen den Ball zuspielen kann, ohne daß N es hindern kann. „Der Mann am Ball steht in der Mitte und hat zu beiden Seiten seine Mitspieler. Er steht frontal zum Gegner."

Die Spieler A, B und C spielen zusammen gegen den Gegner N. Jeder der drei Spieler kann den Ball besitzen, während die beiden anderen sich jeweils freizustellen haben. Der Gegner N greift den Spieler am Ball an, was hier dadurch angedeutet wird, daß wir ihn dem Spieler am Ball gegenüberstellen.

1. Phase. A hat den Ball. B und C stehen so, wie es die Figur zeigt. Der Gegner N ist im Angriff auf A zu denken und befindet sich etwa im Abstand von 3 m von ihm. Jetzt spielt A den Ball ab. Den Gegner näher herankommen zu lassen, wäre ein Fehler, da A an Bewegungsfreiheit einbüßen würde. A gibt den Ball an B ab.

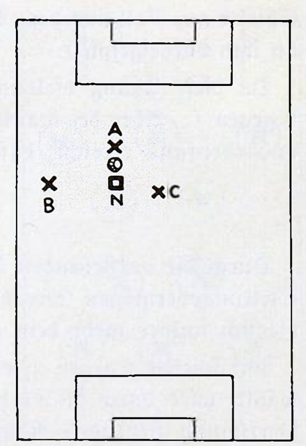


2. Phase. B hat den Ball angenommen und nimmt wieder frontale Stellung zum herankommenden N ein. A und C laufen so schnell wie möglich in Stellung, so daß die Aufstellung erreicht wird, die in der Skizze (zu Phase 2) wiedergegeben ist. Sobald N auf 3 m heran ist, gibt B den Ball an C ab.

49. Phase 2.
Die Spieler haben die gleiche Stellung wie in Phase 1. Nur hat B den Ball und ist daher in der Mittelstellung frontal zu N. Die Spieler A und C stehen zu beiden Seiten. B steht wieder im Scheitelpunkt eines stumpfen Winkels.

3. Phase. C hat den Ball. N greift ihn an. A und B laufen in Stellung, wie es die Skizze (zu Phase 3) zeigt.

Anfangs werden die Bewegungen so ausgeführt, daß man mit Phase 1 beginnt. Wenn die Stellungen richtig eingenommen sind, gibt A den Ball an B ab und die Stellungen der Phase 2 werden besetzt. Dann folgt ebenso die Phase 3. Sobald die Bewegungen einige Male wiederholt sind — auf Kommando! — dann ist das Prinzip erfaßt. Allmählich wird dann in freier Weise geübt. Stellen sich Fehler ein, dann wird die betreffende Phase wiederholt.



50. Phase 3.
Die Spieler haben die gleiche Stellung, nur ist C der Mittelspieler.

Wenn die Übung klappt, dann ist es nicht nötig, daß die Phasen in der bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden. Der Spieler am Ball entscheidet. Der Gegner N greift dann ernsthaft an, während er am Anfang nur in die Angriffsstellung ging, um die Lage darzustellen. Es entwickelt sich daraus ein kleines Spiel, in dem nun Technik und Taktik zur Geltung kommen.

Wer einen Fehler macht, ist der Gegner, der den Ball jagen muß!

Wesentlich ist, daß alle vier Spieler blitzschnell in Stellung gehen: Der Spieler, dem der Ball zugespielt wird, nimmt ihn an und dreht sich, so daß er frontal zum angreifenden Gegner steht. Der Angreifer saust heran und die beiden Mitspieler laufen in ihre Stellung, so daß ihnen der Ball zugespielt werden kann.

Dieses Spiel macht viel Freude. Es ist schon ein wirkliches Fußballspiel und alle Feinheiten können entwickelt werden. Keine Übung ist besser geeignet, bei den Spielern gutes Stellungsspiel zu entwickeln.

b) **Freistellen,** zwei Spieler gegen einen!

Man könnte das Freistellen auch mit dieser Übung beginnen. Statt drei Spielern stehen nur zwei im Feld und einem Gegner gegenüber. Die beiden Spieler müssen nun versuchen, durch schnellen Lauf in Stellung zu gehen, den Gegner, der deckt und angreift, immer wieder abzuschütteln und zu täuschen und sich den Ball gegenseitig zuzuspielen.

Es kommt besonders darauf an, daß der Spieler ohne Ball (B), der sich freistellen muß, hinter dem Rücken des Gegners den freien Raum gewinnt. Wenn er es geschickt macht, dann weiß der Gegner (N) nicht, auf welcher Seite hinter ihm B sich freigestellt hat. Blickt er sich aber um, dann verliert er den Spieler am Ball aus dem Auge und der Ball wird im unbewachten Augenblick an ihm vorbeigespielt.

Da diese Übung vielleicht schwerer ist, beginne ich meist mit der Übung 3 gegen 1. Aber bei manchem Kurs habe ich auch mit 2 gegen 1 angefangen und ebenfalls erreicht, daß das Freistellen schnell und sicher erlernt wurde.

Parteispiele.

Durch die vorstehenden Übungen des Freistellens ist ein solcher Grad von Stellungsvermögen erreicht, daß wir mit Spielformen beginnen können, die sich immer mehr dem eigentlichen Spiel nähern.

Wir spielen 3 gegen 3, oder 4 gegen 4, oder 5 gegen 5. Welche Form man wählt, wird durch die vorhandene Zahl der Spieler oder auch durch den zur Verfügung stehenden Raum bestimmt.

Es wird **nicht** auf das Tor gespielt. Es kommt dabei darauf an, daß sich die Spieler der einen Partei schnell und sicher freistellen und sich den Ball gegenseitig zuspielen. Die Gegenpartei greift den Mann am Ball an und deckt die anderen. Diese kleinen Parteispiele sind Freistellen und Decken in Spiel und Wettkampfform.

Gutes Zusammenspiel in Angriff und Abwehr ist das Ziel!

Übungsspiele.

Hierbei wird nach den Regeln gespielt. Anfangs verzichtet man auf gewisse Feinheiten und begnügt sich mit einem einfachen Spiel. Man kann hierbei ein kleineres Spielfeld und eine kleinere Spielerzahl einsetzen. Allmählich geht man auf das eigentliche Mannschaftsspiel in seiner Leistungsform über.

b) Decken.

Wir decken einen Raum.

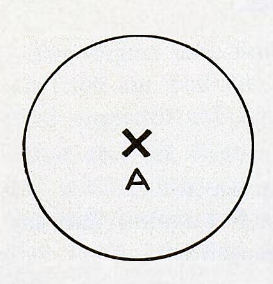
Wir decken einen Gegner!

Daraus ersehen wir, daß das Wort „Decken“ in zweifacher Bedeutung Verwendung findet.

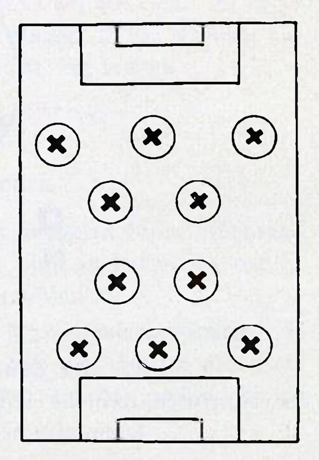
Beginnen wir mit der **Deckung des Raumes!**

Jeder Spieler beherrscht einen gewissen Raum, den wir in der beigefügten Skizze durch einen Kreis schematisch darstellen und abgrenzen. Der Raum, den ein Spieler beherrscht, ist größer oder kleiner, je nach der Schnelligkeit im Lauf, der Reichweite mit Kopf und Fuß und der Voraussicht hinsichtlich des Spielgeschehens.

Bei der Skizze ist darauf verzichtet, den Raum, den der einzelne Spielerbeherrscht oder „deckt“, durch einen entsprechenden großen Kreis darzustellen. Jedem Spieler ist nur ein Durchschnittsraum zugewiesen.



51. Der Spieler A beherrscht („deckt“) einen bestimmten Raum, der durch einen Kreis dargestellt ist.



52. Die Spieler der einen Partei sind allein eingetragen. Jeden Spieler umgibt ein abgegrenzter Raum, der dem „gedeckten“ Raum entspricht.

Die Skizze (52) läßt uns erkennen:

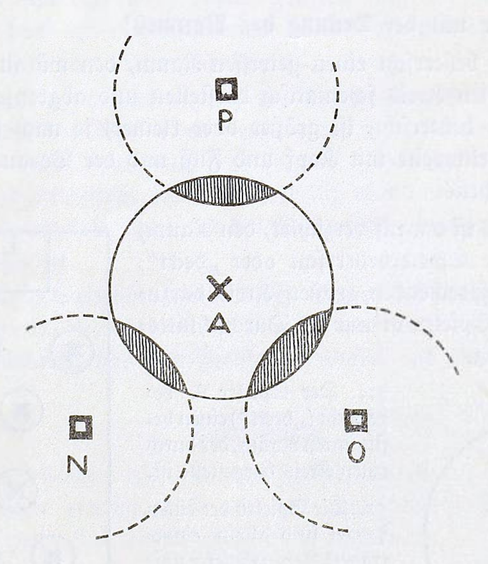
1. Die zehn Feldspieler einer Mannschaft können nicht das ganze Spielfeld „decken". Es müssen Lücken bleiben. Diese Lücken benutzt natürlich der Gegner beim Angriff auf das Tor! Skizze a veranschaulicht dies.

2. Um den Raum besser zu decken, müssen sich Abwehrspieler von Fall zu Fall verschieben. Je schneller und sicherer diese Kräfteverschiebung vor sich geht, um so leichter vollzieht sich die Abwehrarbeit.

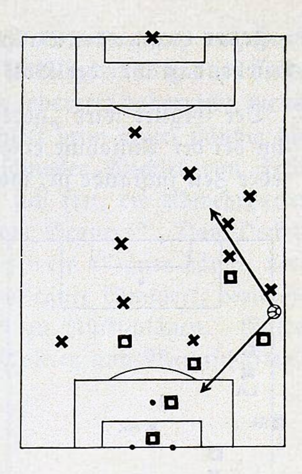
   Liegt der Ball auf der linken Seite, dann verschieben sich die Abwehrspieler herüber und decken den Weg zum Tor! Ist der Angriff des Gegners von rechts zu erwarten, dann verschieben sich die Abwehrkräfte nach rechts und stellen sich so auf, daß der Raum zum Tor gesperrt ist.

   Das Mittel der **verstärkten Raumdeckung ist die Staffelung der Abwehrkräfte.**

Wenn ein oder mehrere Gegner gegen A vorrücken, so stören sie „seinen Kreis", da sie ja auch einen Raum beherrschen. Je näher sie an A heranrücken, um so mehr beschränken sie ihn in seiner Bewegungsfreiheit.



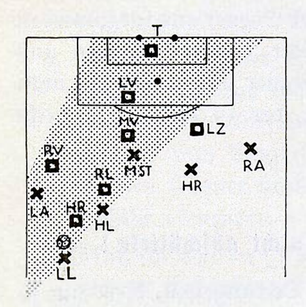
53. Die Spieler N, O und P sind Gegner von A.
Sie beherrschen ebenfalls bestimmte Räume, die schematisch dargestellt sind und beschränken den Spieler A in seinem Wirkungskreis.



54. Skizze zeigt, wie bei einer bestimmten Lage beide Mannschaften sich staffeln und vom Ball aus gesehen den Raum zum eigenen Tor decken. Jede Mannschaft strebt auf dem nächsten Weg zum feindlichen Tor.

Der Gegner hat den Ball.

Durch Schraffieren ist der Raum abgegrenzt, in dem sich der Angriff vermutlich entwickeln wird. Die Abwehrspieler müssen sich in diesem Raum gestaffelt aufstellen, wenn sie ihr Tor erfolgreich decken wollen.



55. Der linke Läufer (LL) hat den Ball. Es ist zu erwarten, daß sich der Angriff in der Richtung auf das gegnerische Tor bewegt.

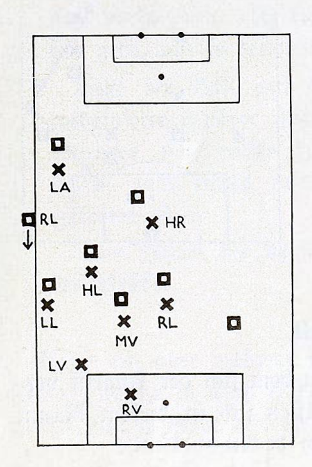
Wir „decken" auch den Gegner.

Der Gegner wird bewacht, damit er kein Unheil anrichten kann. Solange wir selbst am Ball sind, brauchen wir den Gegner nicht zu decken, da wir ja selbst angreifen und dem Gegner sein Handeln vorschreiben.

Hat aber der Gegner den Ball erhascht, dann müssen wir versuchen, ihn ihm wieder abzujagen. Dies geschieht dadurch, daß der Spieler am Ball angegriffen wird und weiter alle übrigen Gegner bewacht werden, damit man ihnen den Ball nicht zuspielen kann.

Jeder Gegner der Ballpartei muß gedeckt werden, da immer die Möglichkeit besteht, daß ihm der Ball zugespielt wird und er zum Angriff übergeht.

Der Gegner wird „gedeckt", indem man sich so bei ihm aufstellt, daß man ihn bei der Annahme eines zugespielten Balles stören kann und daß man zu jeder Zeit imstande ist, ihn an irgendeiner Spielhandlung zu verhindern.



56. Ein Einwurf ist auszuführen. Der Gegner wirft, wir decken! Wir stellen uns hinter unseren jeweiligen Gegner und näher zum eigenen Tor!

Zu diesem Zweck stellt man sich so, daß man den Gegner beim Blick nach dem Ball vor sich sieht: Hinter den Gegner! Wenn dann der Ball kommt, läuft man blitzschnell vor und schnappt ihn weg! Natürlich gelingt es nicht immer.

Man stellt sich aber nicht gerade hinter den Gegner, denn sonst ist es unmöglich, rechtzeitig vor und an den Ball zu kommen. Besser ist es, sich schräg hinter den Gegner zu stellen. Dabei ist aber zu beachten, daß man sich auf die richtige Seite stellt: näher zum eigenen Tor!

Nur so kann man den Gegner zu jeder Zeit vom eigenen Tor sperren.

Natürlich versucht der Gegner uns loszuwerden und abzuschütteln. Wir dagegen hängen uns wie Kletten an den Gegner und lassen ihn nicht los. Für den Spieler, der zu decken hat, heißt die Losung:

Laß deinen Mann nicht los! Laß dich nicht abschütteln!

Je besser der Gegner ist, um so schärfer muß die Deckung sein, d. h. um so näher zum Gegner muß man sich stellen. Auch kommt es auf die taktische Lage an, **wie dicht** ich mich zum Gegner stellen muß. Ist ein kurzes Zuspiel zu erwarten, dann muß ich dicht beim Gegner stehen, da der Ball sehr schnell kommt und für das Eingreifen nur ein Bruchteil einer Sekunde zur Verfügung steht. Beim Langball dauert es länger, bis der Ball kommt; man hat daher mehr Zeit zum Herankommen und Eingreifen.

Sicherer ist die dichte Deckung! Aber es ist zu bedenken, daß man beim Decken sehr nahe beim Gegner steht, man gleichsam an ihn gebunden ist, und daß man dann für das Zusammenspiel der eigenen Mannschaft nicht in Frage kommt.

Das Ideal ist daher: **Man entferne sich soweit vom Gegner, daß man sich am Zusammenspiel der eigenen Mannschaft beteiligen kann, aber halte sich doch so dicht beim Gegner, daß man ihn doch jederzeit beherrscht, wenn der Ball zu ihm kommen sollte.** Der Ball wechselt beim Spiel ständig die Parteien. Damit tritt auch ein fortwährender schneller Wechsel von Freistellen und Decken ein, denn die Ballpartei stellt sich frei, die Abwehrpartei muß decken! Das Freistellen verlangt: „Weg vom Gegner!" Das Decken fordert: „Ran an den Feind!" Wer zu sehr an seinem Gegner hängt, versäumt das Freistellen, wer sich zu wenig um den Gegner kümmert, vernachlässigt die Deckung. Beides ist falsch und führt zu Rückschlägen. Gutes Decken und Freistellen ist das Kennzeichen guter Spieler und Mannschaften!

System des Deckens.

1. Jeder Spieler hat einen Gegner, den er zu decken hat und der auch umgekehrt ihn deckt. Im guten Spiel zeigt sich dies sehr deutlich. Wo ein Gegner steht oder sich bewegt, da ist auch ein Spieler der anderen Partei zur Stelle!
2. Ausnahmsweise kann ein Spieler auch zwei oder noch mehr Gegner decken! Das ist der Fall, wenn der Ball weit weg und die Gegner nah beisammen sind. Also beim langen Zuspiel, beim Eckstoß usw.
3. Wenn auch jeder Spieler einen bestimmten Gegner zu decken hat, so darf er doch das Ganze nicht aus dem Auge verlieren. Überall, wo eine unmittelbare Gefahr durch einen ungedeckten Gegner droht, ist jeder Spieler zum Eingreifen verpflichtet. Dabei kann er sehr wohl „seinen" eigenen Gegner vorübergehend loslassen und eine im Augenblick größere Gefahr abwenden.
4. Muß ein Spieler „seinen" Mann loslassen, um vorübergehend eine wichtige andere Aufgabe zu übernehmen, dann muß der nächste Mitspieler die so entstandene Lücke decken. So kann sich eine starke Verschiebung durch die ganze Mannschaft ergeben.
5. Lücken müssen sein und werden immer entstehen. Die gute Mannschaft schließt die Lücken schnell. Aber auch die beste Mannschaft kann nicht alle Lücken decken. Das taktische Geschick zeigt sich darin, daß die **gefährlichen** Lücken gedeckt werden. Lücken in der Deckung in Tornähe und insbesondere vor der Tormitte sind viel gefährlicher, als draußen an der Seitenlinie.
6. Man deckt das Tor, den Raum vor dem Tor und den Gegner! Je nach der Lage ist das eine oder andere vordringlich!

7. **Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Arbeitsteilung hinsichtlich des Deckens.** Keine vereinigt alle Vorteile in sich. Notwendig ist aber, daß Klarheit herrscht und daß Mißverständnisse ausgeschlossen werden. Ferner ist sehr wichtig, daß das System des Deckens so elastisch ist, daß der Weg zum Tor und das Tor selbst immer wieder gedeckt sind, auch wenn es dem Gegner gelungen ist, den einen oder anderen Spieler vorübergehend auszuschalten.
8. Ich empfehle als Norm: Die Läufer decken die Verbinder, der Mittelverteidiger (Mittelläufer) den Mittelstürmer und die Außenverteidiger die Flügelstürmer des Gegners! Dabei decken die Außenverteidiger mehr auf Distanz, die Läufer und der Mittelverteidiger dicht am Mann!
9. In bestimmten Lagen (Eckstoß, Einwurf, Mauer, Abstoß usf.) haben sich bestimmte Formen der Deckung ergeben, die von der Norm abweichen.
10. Die Wirksamkeit des Deckens hängt nicht so sehr vom „System" ab, als davon, daß man sich gegenseitig versteht und daß überhaupt jeder einen Gegner deckt!

c) Angreifen.

Das Wort „Angreifen" wird im Fußball in doppelter Bedeutung verwendet:

1. Die Mannschaft, die gerade am Ball ist, greift als Ganzes den Gegner an, indem der Ball durch Einzel- oder Zusammenspiel in der Richtung auf das gegnerische Tor gespielt wird. Der Angriff kann gelingen und zum erfolgreichen Abschluß gebracht werden, oder aber die Abwehr des Gegners verhindert dies.

So oft der Ball die Partei wechselt, und dies geschieht sehr oft und überraschend, so oft wechselt die Lage. Nur **die Ballpartei greift als Mannschaft an.**



57. Blockieren des Balles.

Beim guten Spiel, d. h. wenn sich zwei gute, etwa gleichwertige Mannschaften gegenüberstehen, wechseln für eine Mannschaft Perioden des Angriffs und der Abwehr etwa gleichmäßig ab. Einseitige, langdauernde Angriffe einer Mannschaft sind das Zeichen der Unausgeglichenheit. Nur wenn beide Mannschaften gut spielen, ist ein gutes Spiel möglich.

2. Die zweite Form des Angreifens ist eine reine Einzelhandlung eines Spielers, der nicht am Ball ist und der dem Gegner den Ball abjagen will. Hier greift der einzelne Spieler seinen Gegner an, während seine Mannschaft als Ganzes verteidigt.

Man kann bei diesem Kampf um den Ball dem Gegner den Ball aus den Füßen angeln oder wegstoßen. Oder man kann den Ball blockieren, den Gegner vom Ball rempeln oder sperren. Die verschiedenen Möglichkeiten können auch kombiniert werden.

d) Das Rempeln.

Der körperliche Kampf mit dem Gegner hat beim Fußballspiel im wesentlichen die Form des Rempelns angenommen. Man versteht darunter ein Stoßen und Drängen mit dem Oberkörper. Der Gebrauch der Arme und Beine (Hüften) ist durch die Regel ausgeschlossen.

Aus der Regel geht hervor (Regel 9):

Rempeln ist erlaubt, doch muß es sich in sportlichen Grenzen halten (d. h. es darf nicht heftig oder gefährlich sein). Die Erfahrung lehrt, daß das Rempeln besonders dann wirksam ist, wenn der Gegner auf einem Bein oder gerade dabei ist, den Ball zu spielen, da er dann seine Aufmerksamkeit auf den Ball richten muß.

Rempeln eines Spielers von hinten ist verboten, es sei denn, daß er einen Gegner absichtlich hindert. Damit ist gesagt, daß das sportliche Rempeln von vorn und von der Seite ohne Einschränkung erlaubt ist, daß aber das Rempeln von hinten nur dann gestattet ist, wenn der Gegner absichtlich hindert.

Im Spiel ergeben sich folgende Möglichkeiten:

1. Rempeln direkt am Ball:

a) Der Spieler A hat den Ball und verteidigt den Besitz durch Rempeln.

b) Der Spieler B hat den Ball. A rempelt den B, um sich auf diese Weise in den Besitz des Balles zu bringen.

Daraus geht hervor, daß der Spieler A im ersten Fall einen Angriff des Gegners durch Rempeln abwehrt und daß er im zweiten Ball den Angriff

auf den Gegner am Ball durch ein Rempeln unterstützt und so seinem Angriff Nachdruck verleiht. Wer im Augenblick des Rempeln gerade den Ball besitzt, ist unwesentlich.



58. Der Besitz des Balls wird verteidigt!



59. Durch Rempeln soll der Ball gewonnen werden!

Die Spieler können sich beim Kampf um den Ball gegenüberstehen oder Seite an Seite kämpfen. In beiden Fällen kann man rempeln.

2. Rempeln im Lauf nach dem Ball.

Die Regel sagt nichts darüber, wann das Rempeln erlaubt ist und wann nicht. Der gleiche körperliche Kampf, der sich am Ball abspielen kann, ist auch beim Lauf nach dem Ball möglich. Nur muß sich die Form des Rempelns in sportlichen Grenzen halten, oder wie die Regel sagt:

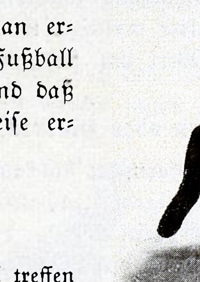
es soll nicht heftig oder gefährlich sein.

Es ist sehr leicht möglich, daß der Gegner zu Fall kommt, ja auch daß beide stürzen. Deshalb braucht die Grenze, die die Regel setzt, nicht überschritten zu werden. Bei glattem Boden genügt oft ein leichter Stoß, um eine kräftige Wirkung zu erzielen.

Je größer das Tempo, umso leichter kann man fallen, und oft sieht der Sturz gefährlicher aus, als er wirklich ist.

Gewichtsunterschiede der Gegner sind auch wesentlich. Ein schwerer Gegner erzielt meist eine größere Wirkung als ein leichter.

Es soll auch daran erinnert werden, daß Fußball ein Kampfspiel ist, und daß eine kräftige Spielweise erwünscht ist.



60. Kurz vor dem Ball treffen die Gegner zusammen!

3. Rempeln ohne Beziehung zum Kampf um den Ball.

Das ist sportlich sinnlos und daher gilt es als ungeschriebenes Gesetz, daß alles Rempeln nur im Zusammenhang mit dem Kampf um den Ball gestattet ist. Im Zweifelsfalle entscheidet der Schiedsrichter, ob dieser Zusammenhang gegeben ist.

Es gibt Leute, die ein körperloses, weiches Spiel, unter möglichster Vermeidung des Rempeln für besser und hochstehender halten, als ein kräftiges, hartes Kampfspiel, bei dem herzhaft gerempelt wird. Sowohl vom erzieherischen Standpunkt, wie auch von der Taktik her gesehen, ist das weiche Spiel zu verwerfen.

Das Kampfspiel soll den körperlichen Kampf pflegen, denn wir wollen den Kampf nicht auf rein geistiges Gebiet abgleiten lassen und etwa nur weichliche Geistesathleten erziehen. Sodann bedeutet der Verzicht auf das Rempeln die Nichtbenutzung eines erlaubten Kampfmittels, was sich oft nachteilig auswirken kann.

Das Rempeln ist keineswegs eine Angelegenheit der rohen Kraft oder des Körpergewichts, wie vielfach vermutet wird; Schnelligkeit, Geschicklichkeit, List und Schlauheit spielen beim Rempeln eine ebenso wichtige Rolle, wie Kraft und Gewicht. Es kommt oft darauf an, den richtigen Augenblick zu erfassen, den Stoß auf die richtige Weise anzusetzen, oder auch einem Stoß auszuweichen und selbst blitzschnell nachzustoßen oder einen Stoß vorzutäuschen. Wer natürlich Kraft und Gewicht geschickt einsetzen kann, hat beim

Rempeln einen Vorteil. Aber einen solchen Vorteil hat auf seine Weise beim Spiel der Schlaue, der Schnelle, der Große, der Artist, der Taktiker usf.

Das Fußballspiel hat den Vorteil, daß alle Typen sich durchsetzen können, wenn sie nur ihre Kampfmittel richtig einsetzen können. Ich würde es sehr bedauern, wenn das Spiel eine Entwicklung zum „Fußballschach" nehmen und seinen urwüchsigen Kampfcharakter verlieren würde. Es würde dabei auch viel von seinem erzieherischen Wert und seiner Schönheit einbüßen.

e) Das Sperren oder Hindern.

Das Sperren oder Hindern ist eine Form des Nahkampfes, die ebenfalls sehr oft vorkommt. Beide Worte werden im folgenden als gleichbedeutend verwendet, doch geben wir dem Wort „Sperren" den Vorzug, da es sich eingebürgert hat. Man stellt sich dabei dem Gegner in den Weg oder schiebt sich im Lauf vor ihn, um ihn am Vorbeikommen zu hindern oder ihm den Weg zu versperren.

Sperren ist in dem Text der Spielregel weder erlaubt noch verboten, doch ist zwischen den Zeilen zu lesen und aus gelegentlichen Bemerkungen in der Regel zu entnehmen, daß Sperren ein erlaubtes Kampfmittel ist.

Es ist nicht besonders abgegrenzt und erläutert, wie das Sperren vor sich zu gehen hat.

Die Regel schränkt die Möglichkeit des Sperrens dadurch ein, daß sie den Gebrauch der Arme und Hände verbietet. Man darf also den Gegner nicht durch Ausstrecken der Arme am Vorbeikommen hindern, man darf ihn nicht halten.

Der Übergang zum Rempeln ist oft nicht scharf. Beim Sperren kommt es oft zur körperlichen Berührung, und es kann dann zum Drängen und Rempeln werden.

Im Zweifelsfalle entscheidet der Schiedsrichter, ob das Sperren den sportlichen Regeln entsprochen hat oder nicht.

In der Praxis des Spiels ergeben sich folgende Formen:

a) Man stellt sich dem nach dem Ball laufenden Gegner in den Weg, um ihn zu einem Umweg zu zwingen, so daß er den Ball nicht mehr erreicht, und man sich selbst in den Besitz des Balles setzen kann. An sich kann man dem Gegner die Brust, die Seite oder den Rücken zukehren. Vom Standpunkt der Taktik aber empfiehlt es sich, bei diesem Sperren den Gegner zu beobachten.

b) Man läuft mit einem Gegner nach dem Ball. Man läuft so, daß der Gegner nicht vorbeikommen kann, indem man sich in der Laufrichtung immer vor ihn schiebt. Dabei dreht man dem Gegner den Rücken zu und der Gegner darf — da man ihn absichtlich hindert — von hinten rempeln.

Die gleiche Art des Sperrens sieht man oft, wenn zwei Spieler irgend wohin in Stellung laufen. Unterwegs versucht einer den anderen zu behindern. Solange es nicht im Widerspruch mit dem Sinn der Regel steht, ist es erlaubt.

c) Man kreuzt den Weg des Gegners, um ihn am Vorwärtskommen zu hindern.

d) Man stellt sich so auf, daß dem Gegner die Sicht auf den Ball versperrt ist. Das wird besonders gegen den Torwächter angewendet.



61. Beim Sperren muß man die Absicht haben, den Ball selbst zu spielen! Dem Ball nicht den Rücken zuwenden!

Oft wird der Gegner gesperrt, um einen Mitspieler gegen den Angriff des Gegners zu schützen. Dann haben wir es mit einer besonderen Form des Zusammenspiels zu tun. Z. B. der Verteidiger spielt zum Torwächter zurück und sperrt den nachsetzenden Gegner, um dem Torwächter die ungestörte Ballannahme zu ermöglichen. Oder ein Spieler läßt einen Ball — den Gegner täuschend — durch und sperrt den überraschten Gegner, so daß er seinen Fehler nicht mehr gutmachen kann.

f) Formen des Zusammenspiels.

Die innerhalb der Mannschaft benachbarten Spieler gruppieren sich zum Zusammenspiel in freier und auf vielfache Weise. Einmal sind es zwei nebeneinanderstehende, ein anderes Mal zwei hintereinanderstehende Spieler, die sich

so zusammenfinden. Dann sind es 2 oder 3 oder 4 Spieler, die eine Gruppe bilden! Der Form nach sehen wir die Reihe, das Dreieck, das Viereck.

Wir behandeln nur die Grundformen des Zusammenspiels und beschränken uns auf folgende Formen:

1. Zickzackspiel,
2. Quer-Steilspiel (als Abwandlung das Steil-Querspiel),
3. Steilspiel,
4. Dreieckspiel (das wandernde Dreieck),
5. Freispielübung,
6. Durchlaßübung,
7. Fersenstoßübung.

Damit kommt man sehr gut aus. Selbst für die Spieler der obersten Spitzenklasse ist nicht mehr notwendig. Ja, man könnte noch auf einige Formen verzichten. Aber die Mannigfaltigkeit würzt den Übungsbetrieb.

1. Zickzackspiel.

Zwei Spieler A und B spielen sich den Ball in der Bewegung zu. In der Ausgangsstellung haben beide Spieler einen seitlichen Abstand von 10 m. Bei guter Ausführung bewegen sie sich auf parallelen Bahnen. Der Weg des Balles ist eine Zickzacklinie.

Es sind verschiedene Formen möglich. Wir beschränken uns auf einige Grundübungen.

a) Anfangs wird der Ball jeweils gestoppt und im Lauf einige Schritte mitgeführt. Dabei legt man sich den Ball gut zurecht. Allmählich erfolgt das Annehmen, Mitführen und Abgeben fließend und ohne überflüssige Zwischenbewegungen.

62. Zickzackspiel mit direktem Abspiel!

Annehmen, Abgeben und Ballführen können mit der Innen- oder Außenseite des zu- oder abgewendeten Fußes erfolgen.

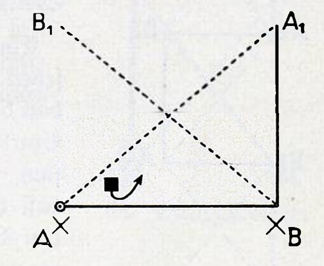
2. Quer- und Steilspiel.

Querspiel ist eine Ballabgabe, die quer oder rechtwinklig zur eigentlichen Spielrichtung erfolgt.

Steilspiel verläuft genau in der Spielrichtung, also rechtwinklig zum Querspiel.

Bei der hier zu beschreibenden Form des Zusammenspiels erfolgt ein Querspiel und daran schließt sich ein Steilspiel an. Es ist auch möglich, mit dem Steilspiel zu beginnen und das Querspiel kann folgen.

Wir beschreiben hier Quer- und Steilspiel. Die andere Form ergibt sich dann leicht.



63. Die Spieler A und B stehen auf gleicher Höhe nebeneinander und haben etwa 10 m Zwischenraum.

A hat den Ball. Er spielt mit einem Querball zu B.

Sobald A den Ball abgegeben hat, läuft er, wie die Skizze zeigt, von A nach A 1, so daß er senkrecht vor B steht.

Während A noch unterwegs ist und etwa den halben Weg zurückgelegt hat, gibt B den Ball steil nach vorn, so daß A in A 1 den Ball erreicht.

Nach der Abgabe läuft B von B nach B 1, so daß er neben A 1 steht. Die beiden Spieler haben aber ihre gegenseitige Stellung zueinander vertauscht.

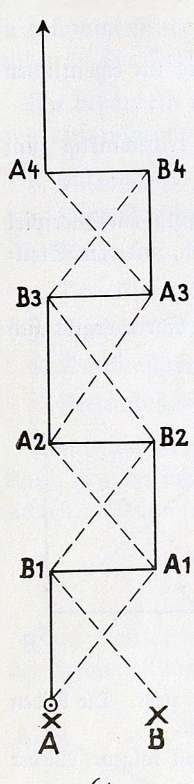
A gibt nun wieder einen Querball, — und B läßt einen Steilball folgen. Wieder erfolgt dabei ein Platzwechsel durch Laufen übers Kreuz.

Durch diese Form des Zusammenspiels lernt der Spieler, daß man nicht immer dorthin spielt, wo der Mitspieler steht, sondern, daß es oft sehr wirkungsvoll ist, etwas Unerwartetes zu tun.

Hat nämlich A den Ball an B abgegeben und steht er, wie in der Skizze angedeutet, links von B in A, dann muß der Gegner erwarten, daß B den Ball schräg nach links herüberspielt. Er stellt sich daher auf ein Zuspiel ein, das in dieser Richtung erfolgt. B spielt aber statt nach links geradeaus und auf der „verkehrten" Seite des Gegners vorbei.

Diese Form des Zusammenspiels ergibt, wenn mehrere Abgaben erfolgen, eine Bahn des Balles, die die Skizze zeigt.

Bei dieser Übung ist ferner zu lernen: Nicht der Spieler am Ball gibt die Richtung seiner Ballabgabe an, sondern der Mitspieler



64.
Quer- und Steilpaß.
(Mäanderfigur!)

ohne Ball. Und zwar dadurch, daß er in Stellung läuft. Es gibt dabei etwa folgende Möglichkeiten:

1. A hat den Ball. B läuft etwa parallel mit ihm (wie beim Zickzackspiel). Das bedeutet für A, daß B einen Schrägball von ihm erwartet.

2. A hat den Ball. B bleibt im Lauf plötzlich zurück. Es ergibt sich daraus eine Stellung für einen Querpaß.

3. A hat den Ball. B läuft plötzlich unter Steigerung der Geschwindigkeit senkrecht vor A, so daß sich ein Steilpaß als zweckmäßig erweist.

Ein gutes Zusammenspiel setzt also — ganz abgesehen vom genauen und richtigen Zuspiel — voraus, daß der Mitspieler ohne Ball durch sein Verhalten dem Spieler am Ball seine Absichten und Wünsche gleichsam mitteilt; es ist dann natürlich noch notwendig, daß der Spieler am Ball genügend Übersicht hat, um den Mitspieler am Ball zu beobachten, seine Absichten zu erkennen und daß er dann ferner in der Lage ist, dem zu entsprechen.

Es ist nicht leicht, den Spielern dies beizubringen. Erst wenn sie dies begriffen haben und in die Praxis übertragen können, dann beginnt Fußball als Mannschaftsspiel!

Steilspiel.

A und B stehen nebeneinander, wieder mit einem Zwischenraum von etwa 10 m.

A hat den Ball in A. B läuft von B nach B 1, also senkrecht vor A. Sobald B abgelaufen ist und A seine Absicht erkannt hat, gibt er einen Steilball. Er hat dabei zu beachten, daß der Ball so kommt, daß B ihn in B 1 ohne große Mühe erreichen kann. Sofort nach der Ballabgabe läuft A von A nach A 1.

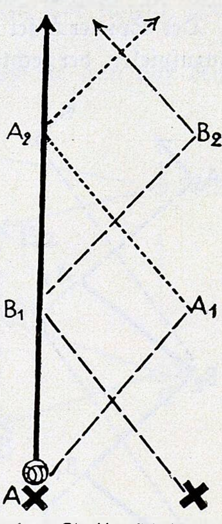
Wenn B den Ball erreicht hat, nimmt er den Ball an und stoppt ihn im Lauf ab. Dadurch gibt er A Gelegenheit, wieder auf gleiche Höhe zu ihm zu kommen.

Sobald A heran ist, setzt er zum Lauf nach A 2 an. B gibt einen Steilball und läuft selbst sofort nach B 2 usf.

Die Skizze (65) zeigt uns die Wege von Ball und Spieler. Der Ball läuft auf einer geraden Linie senkrecht nach vorn (in der Spielrichtung). Die Spieler laufen übers Kreuz und ihre Wege sind — wenn mehrere Ballabgaben erfolgen — Zickzackbahnen.

In B 1, A 2, B 3 usw. erfolgt jeweils ein Verhalten im Lauf, damit der Mitspieler herankommt und wieder neu in Stellung nach vorn laufen kann.

Diese Übung stellt die höchsten Anforderungen an das Laufvermögen der Spieler. Es kommt auf den rechtzeitigen Ablauf, schnellen Antritt und höchste Geschwindigkeit an. Nur so wird der Gegner sicher überspielt und der taktische Vorteil errungen.



65. Steilpaßfolgen.

Dreieckspiel.

Die drei Spieler A, B und C spielen sich den Ball in der Bewegung zu unter Beibehaltung ihrer gegenseitigen Stellung. Wir haben damit ein wanderndes Dreieck, in dem sich die Spieler den Ball in der Bewegung zuspielen.

Die Skizze zeigt schematisch den Lauf der einzelnen Spieler und die Bahn des Balles.

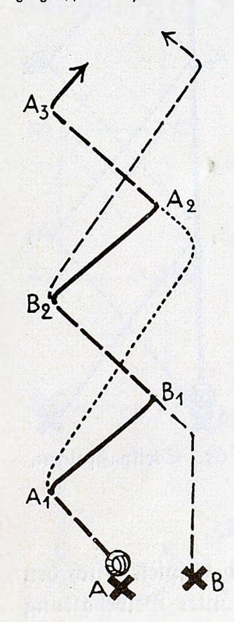
66. Die Spieler stehen in einem Dreieck und haben jeweils etwa 10 m Zwischenraum und Abstand. Der zurückliegende Spieler erhält von seinen Vorderleuten einen Querball, in den er von hinten hineinläuft. Er selbst gibt an die Vorderspieler ziemlich steile Schrägbälle. Das Dreieck bewegt sich als Ganzes. Stellungswechsel zwischen den Spielern kommt hierbei nicht vor.

Freispielübung.

Dieser Übung liegt folgender Gedanke zugrunde:

Der Spieler A sei im Besitz des Balles und beabsichtige, ihn dem Spieler B zuzuspielen, der rechts von ihm steht oder mitläuft. Um den Gegner zu täuschen, läuft A mit dem Ball nach links weg. Er zwingt dadurch den vor ihm stehenden Gegner, die Bewegung mitzumachen. Dadurch wird der Spieler B und der Weg zu ihm frei. Mit einer überraschenden Wendung spielt A nun den Ball zu B, der ihn in B 1 erhält. B läuft nun wieder nach dem Ball nach links. A kreuzt hinter seinem Rücken ohne Ball nach rechts. Mit plötzlicher Wendung erfolgt wieder eine Abgabe nach rechts zu A, der den Ball in A 2 nimmt.

Diese Art des Freispielens ist möglich, wenn der Mitspieler neben oder schräg vor dem Mann steht oder läuft. Steht der Mann ohne Ball (B) links, dann läuft der Ballspieler (A) nach rechts, steht der Spieler ohne Ball rechts, dann läuft der Ballspieler nach links!



67. Freispielübung. Es ergibt sich bei dieser eine Art Zickzackspiel, wenn man den Weg, den der Ball — mit und ohne Spieler — zurücklegt, allein berücksichtigt.

Durchlaßübung.

Das Fußballspiel gibt Gelegenheit, die Geistesgegenwart zu üben. Oft sieht man, daß der Spieler am Ball etwas unternimmt, wodurch der Gegner getäuscht und genarrt wird. Der Schachzug mißlingt aber am Ende, weil der Mitspieler ebenfalls getäuscht wurde.

Es kann nun durch Übung der Spieler daran gewöhnt werden, daß er Täuschungen des Gegners schnell erkennt und sich entsprechend einstellt und daß er das aktive und passive Täuschen in Rechnung stellt.

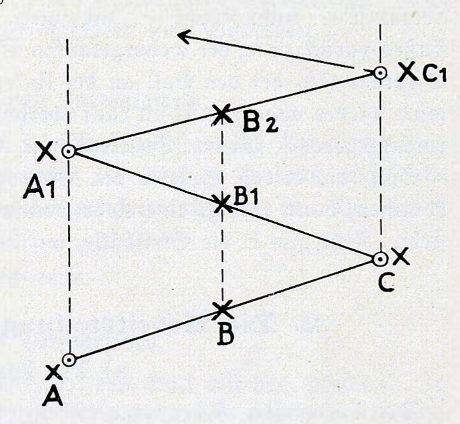
Dazu ist nötig, daß er selbst das Täuschen lernt, daß er lernt, das Täuschen bei Freund und Feind zu erkennen und daß er das Täuschen des Mitspielers ausnützt und sich aber durch den Gegner nicht täuschen läßt.

Es gibt viele Möglichkeiten, von denen ich **eine Form** übungsmäßig gestalte (Durchlaßübung).

Der Spieler B erhält von seinem Kameraden A den Ball zugespielt. Der Gegner deckte gut und ist gerade im Begriff, den Spieler B anzugreifen. B er=

kennt die Lage und tut so, als ob er den Ball spielen wolle, läßt ihn aber im letzten Augenblick durch. Der Gegner greift vergebens an und der Ball läuft zu dem Mitspieler C, der die Lage erfaßt und vielleicht ein Tor schießt, oder sonst guten Gebrauch von dem Ball macht.

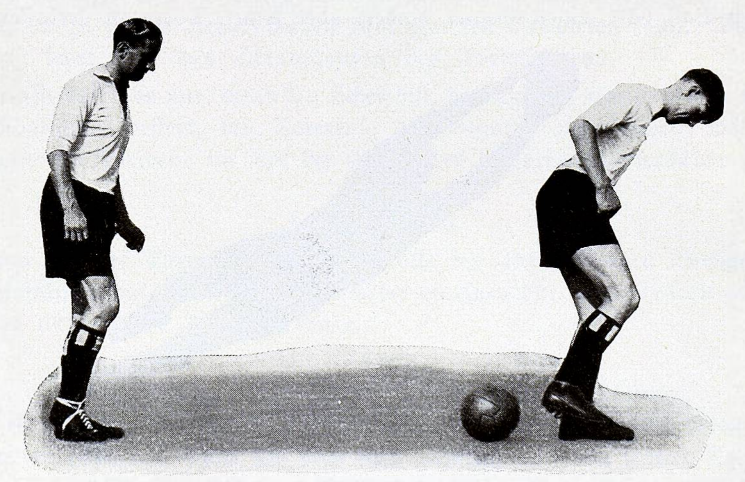
Soweit der Gedanke, der der Übung Gestalt gab. Wie sie nun auf dem Übungsfeld aussieht, zeigt die Skizze.



68. Drei Spieler der einen Partei A, B und C laufen nebeneinander her. A gibt einen Schrägball zu B, der aber den Ball durchläßt, so daß er weiter zu C läuft. C spielt wieder zurück zu B, der den Ball wieder zu A durchläßt usw. Das Durchlassen wird in der Skizze dadurch angedeutet, daß wir den Weg des Balles mitten durch das Zeichen des Spielers durchzeichnen. Der Spieler B spielt bei dieser Übung den Ball nicht, solange er in der Mitte steht, denn der Mittelspieler hat nur die Aufgabe, den Ball durchzulassen.

Fersenstoßübung.

Der Fersenstoß ist ein Kunststoß. Er ist unwichtig. Aber da er manchmal von guten Spielern angewandt und dann von weniger guten Spielern nach-



69. Fersenstoßübung zu Zweien.
Der Stoß erfolgt locker aus dem Knie! Ball ansehen!

geahmt wird — ohne ihn allerdings zu beherrschen — will ich eine Übung beschreiben, die Gelegenheit gibt, den Fersenstoß zu üben.

A und B stehen **hintereinander** im Abstand von etwa 10 m. A ist hinten und hat den Ball. Beide Spieler laufen unter Beibehaltung des Abstandes nach vorn. A spielt einen Steilball zu B, der ihn auf der rechten Seite passieren soll. B überholt den Ball, den er mit der Außenseite des rechten Fußes abbremst — nicht stoppt — und spielt ihn mit einem Fersenstoß des rechten Fußes zurück zu A, der weitergelaufen ist und den Ball direkt wieder vorschiebt. Diesmal läßt der den Ball an der linken Seite von B vorbeilaufen. Der Ball wird wieder abgebremst, im Lauf überholt und mit Fersenstoß des linken Fußes zurückgegeben. Wieder Steilball von A zur rechten Seite von B usw.

Sind die beiden Spieler am Ende des Spiel- oder Übungsfeldes angekommen, dann erfolgt eine Kehrtwendung, so daß jetzt A vorn und B hinten steht. Jetzt gibt B die Steilbälle, wie vorher A und B macht die Fersenstöße!

2. Die Arbeitsteilung in der Mannschaft.

a) Der Torwächter.

Der Torwächter ist der letzte Mann seiner Mannschaft und hat den Sonderauftrag, das Tor zu bewachen.

Über den Torwächter sagt die Regel (8): „Der Torwächter darf innerhalb seines eigenen Strafraumes den Ball mit der Hand spielen, jedoch nicht den Ball tragen. — Der Torwächter darf nicht gerempelt werden, außer wenn er den Ball hält, einen Gegner hindert oder seinen Torraum verlassen hat.



70. Wichtig ist es, den Ball mit beiden Händen zu fassen.
Nur so ist die Arbeit sicher!

Der Torwächter darf während des Spiels gewechselt werden, doch muß der Schiedsrichter vorher von diesem Wechsel benachrichtigt werden."

Die besondere Aufgabe und die Ausnahmestellung in der Mannschaft haben es mit sich gebracht, daß der Torwächter für sein Spiel eine besondere Technik und Taktik entwickeln muß. Mit der Spielweise der anderen Spieler in der Mannschaft wäre die Wirksamkeit des Torwächters viel geringer. Das Handspiel vergrößert Reichweite, Wirkungskreis und Sicherheit.

Eigenschaften des Torwächters.

Die Größe des Tores verlangt eine gewisse Mindestgröße. Die große Verantwortung erfordert Sicherheit, Ruhe und Überblick. Er muß abgehärtet und trainiert sein, da er der Witterung am meisten ausgesetzt ist. Die Arbeit guter Torwächter grenzt oft an Artistik.

Große Sprungkraft erhöht die Reichweite.

Technik des Torwächters.

Grundregel: Der T. spielt, wenn möglich, den Ball mit den Händen. In den meisten Fällen fängt er den Ball, in der Bedrängnis und in der Gefahr faustet er oder bedient sich der Fußabwehr. Instinkt und Ausbildung leiten den Torwächter in der Wahl seiner Kampfmittel.

Zur Beherrschung des Raumes vor dem Tor muß er oft seine Stellung im Tor verlassen und ins Feld hinauslaufen. Hier ist aber Vorsicht am Platze, da sich ein zu weites Herauswagen zum Nachteil auswirken kann. Die Erfahrung lehrt über das Herauslaufen des Torwächters:

Verlasse das Tor nur, wenn Du sicher bist, den Ball zu erreichen oder wenn die Möglichkeit besteht, den Torerfolg des Gegners abzuwenden, während im Falle des Bleibens im Tor der Erfolg des Gegners unabwendbar wäre.

1. Ruhestellung.

Wenn sich der Torwächter auf die Rolle des aufmerksamen Beobachters zu beschränken hat, dann steht er entweder an einen der Torpfosten gelehnt oder in der Mitte der Torlinie.

2. Grundstellung.

Es ist die Stellung, die der Torwächter einnimmt, wenn er sich bereit zum Eingreifen hält, das Spiel sich aber noch ziemlich weit von seinem Tor entfernt abspielt. Die Grundstellung ist oft auch gleichzeitig die Ausgangsstellung.

Die Grundstellung ist die Mitte der Torlinie.

3. Die Ausgangsstellung.

Als Ausgangsstellung bezeichne ich solche Stellungen, von denen aus der Torwächter zur eigentlichen Abwehr abläuft. Von der richtigen Ausgangsstellung hängt der Erfolg des Eingreifens ebenso sehr wie von der gut gewählten Einsatzstellung und der richtigen Abwehrtechnik ab.

Die Ausgangsstellungen wechseln.

4. Die Einsatzstellung.

So nenne ich den Ort, an dem sich der Torwächter jeweils einsetzt.

Zur Erläuterung wähle ich das Beispiel des Eckstoßes. Vor der Ausführung des Eckstoßes stellt sich der Torwächter in der Regel an dem entfernten Torpfosten auf.

Dieser Platz an dem entfernten Torpfosten ist in diesem Falle die Ausgangsstellung.

Kommt nun der Ball vor das Tor, dann läuft der Torwächter so schnell wie möglich zur Einsatzstellung. Er hat dabei verschiedene Möglichkeiten, je nachdem wie der Ball kommt. Er kann dem Ball entgegengehen, um ihn zu fangen oder zu fausten, oder aber er läuft an den Ort, von dem aus er den Kopfball oder den Schuß eines Gegners fangen oder abwehren kann. Da, wo er den Ball fängt, faustet oder sonstwie abwehrt — oder den Versuch dazu macht — dort ist die Einsatzstellung.

Torwächtertechnik.

Die Technik umfaßt etwa folgende Formen, die sich aus der Praxis ergeben haben:

Aufnehmen des Balles (wenn er flach am Boden kommt);

Fangen, sobald der Ball in die Reichweite kommt;

Fausten, im Gedränge und besonders schwierigen Lagen;

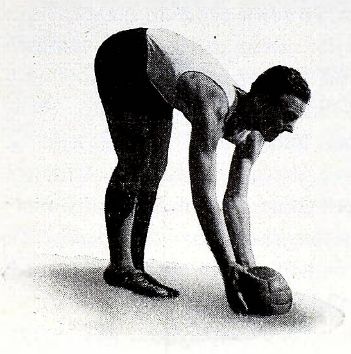
Werfen, nach dem Fangen, wenn ein Stoß mit dem Fuß sich nicht empfiehlt.

Die gewöhnlichen Stoßarten — (sie werden an anderer Stelle behandelt) muß der Torwächter ebenfalls beherrschen, da er, wenn er den Strafraum verlassen, wie ein Feldspieler einzugreifen hat. Da hört seine Sondertechnik auf. Hinsichtlich der Fußtechnik muß der Torwächter insbesondere den Stoß aus der Hand — als Flug- und Halbflugball — beherrschen.

I. Flache Bälle.

1. Aufnehmen flacher Bälle vom Boden, die direkt auf den Torwächter zukommen.

Flach am Boden kommende Bälle nimmt der Tormann mit geschlossenen Beinen bei gestreckten Knien auf. Der Körper ist frontal zum Ball eingestellt. Wenn der Ball bis auf etwa eine Fußlänge herangekommen ist, dann wird er von den Händen erfaßt. Der Körper, der stark abgebeugt war, richtet sich auf, und der Ball wird vor den Bauch gezogen. Die Finger der Hände sind auseinandergespreizt, die Innenfläche der Hand zeigt nach vorn, die Kleinfinger berühren sich gerade noch. Ballfassen-Aufrichten-Anziehen des Balles an den Körper (Bauch) muß so erfolgen, daß der Ball allmählich abgebremst wird.



71. Beine geschlossen.
Knie gestreckt!

Kommt der Ball nicht direkt auf den Torwächter zu, sondern bis etwa 1 m seitwärts von ihm, dann geht dem Aufnehmen ein schnelles Seitwärtslaufen voraus, wodurch sich der Torwächter in die Richtung des Balles bringt.

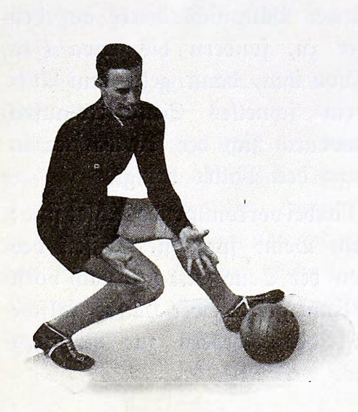
Häufig hierbei vorkommende Fehler sind: Kniebeugen, Beine spreizen, Fassen des Balles von der Seite statt mit nach vorn zeigenden Innenflächen der Hände, falsche Einstellung des Körpers zur Richtung des Balles.



72. Gute Arbeit des Torwächters. Der Körper deckt die Hände. Zwischen den Beinen ist keine Lücke. Es ist der Augenblick festgehalten, in dem das Aufnehmen des Balles erfolgt. Der Ball kommt von vorn!

2. Wenn der Ball mehr als 1 m seitwärts vom Torwächter flach am Boden kommt, dann muß der Torwächter seitwärts laufen und für die Ballaufnahme geht er, in der Bewegung bleibend, auf ein Knie herunter. Die Einstellung des Körpers ist wieder frontal. Nach der Ballaufnahme wird die Bewegung fortgesetzt, wobei das Knie wieder gestreckt wird. Die Bewegung als Ganzes ist ein **Seitwärtslaufen mit flüchtigem Kniebeugen,** wobei das Kniebeugen zeitlich dann stattfindet, wenn der Ball ankommt und **dort,** wo der Ball aufgenommen werden kann.

Im Augenblick des Ballaufnehmens soll zwischen dem gebeugten Knie und der Ferse des anderen Beines keine Lücke sein, da sonst der Ball durchrutscht.



73. Runter auf das rechte Knie!

Es ist nicht gleichgültig, **auf welches Knie** man sich herunterläßt. Im Lauf nach links geht man auf das rechte Knie herunter und umgekehrt! Es ist nur ein flüchtiges Heruntergehen auf das Knie im Lauf nach der Seite. Falsch wäre ein wirkliches Heruntergehen auf das Knie, da man den Angriffen der Gegner ziemlich hilflos gegenüberstände.

Oft sieht man Torwächter auf **beide Knie** heruntergehen. Das ist in den meisten Fällen falsch. In einer solchen Stellung ist man ganz wehrlos und fast unbeweglich. Das rächt sich, wenn der Ball plötzlich springt, abprallt oder die Richtung ändert.

3. Bodenbälle nach den Torecken, oder weit seitwärts am Torwächter vorbei.

Hier verwendet der Torwächter, um den Ball zu erreichen, den Hechtsprung nach der Seite. Diese Art der Torwächtertechnik erfordert große Gewandtheit. Es ist darauf zu achten,

daß die Vorderseite des Körpers dem Ball, nicht dem Boden zugewendet ist,

daß die Hände die gleiche Haltung haben wie bei hohen Bällen (gespreizte Finger und Daumen aneinander),

daß man mit beiden Händen im Flug nach dem Ball greift und nicht etwa mit der einen Hand im Fallen stützt. Es ist ein freier Hechtsprung ohne Rücksicht auf den Aufprall des Körpers.

Die Endstellung ist nicht eine Bauchlage, sondern Seitenlage am Boden. Der Ball wird wie bei hohen Bällen vor den Bauch gezogen.

II. Halbhohe Bälle.

In der Wirklichkeit des Spiels ergeben sich hierbei verschiedene Fälle, die technisch besonders zu behandeln sind. Die hier übliche Technik bezeichnen wir mit „Fangen". Wir üben folgende Formen:

1. Kniehoch.
2. In Bauchhöhe.
3. Vor der Brust.
4. Vor einer Schulter.

Dabei ist natürlich zu beachten, daß diese Formgruppen fließend ineinander übergehen.

Der kniehohe Ball wird behandelt wie ein flach am Boden kommender Ball. Beine geschlossen, Knie gestreckt, Innenflächen der Hände zeigen nach vorn, Kleinfinger berühren sich bei gespreizten Fingern!

Kurz bevor der Ball im Flug den Körper erreicht, greifen ihm die Hände entgegen, fassen ihn, wie beim Aufnehmen vom Boden und führen ihn vor den Bauch, der leicht eingezogen wird, damit sich eine Höhlung bildet, die den Ball aufnehmen kann.



74. Ball am Bauch!
Die Hände umfassen den Ball.

Die Anpassung an die verschiedenen Höhen erfolgt durch ein Rumpfsenken.

Es ist wichtig, daß der Körper immer in die Flugrichtung des Balles gebracht und frontal eingestellt wird.

Die Technik beim Fangen des Balles in Bauchhöhe ist nicht grundsätzlich verschieden. Der Oberkörper wird leicht abgebeugt und der Bauch eingezogen.

Vor der Brust erfolgt das Fangen in derselben Weise. Hier ist das Nachgeben durch Zurücknehmen der Brust im Augenblick des Auftreffens auf der Brust sehr wichtig.

Es gibt aber noch eine andere Art des Fangens vor der Brust. Man geht dem Ball nicht mit den Händen entgegen, wie bei der vorher beschriebenen Technik, sondern läßt den Ball direkt auf die Brust fliegen. Diese wird nachgebend zurückgenommen und die Hände legen sich um den Ball und halten ihn so fest und verhindern gleichzeitig das Abprallen.



Einen bauchhohen Ball kann man vor der Brust fangen, indem man sich durch leichtes Kniebeugen kleiner macht. Ebenso kann man auch brusthohe Bälle vor dem Bauch fangen, indem man einen leichten Sprung verwendet, um den Bauch in die entsprechende Höhe zu bringen.

75. Beachte die Hände.
Sie umschließen den Ball fest.

Fangen vor einer Schulter.

Hier ist besondere Vorsicht am Platze. Mit der gewöhnlichen Fangtechnik kommt man da nicht aus. Leicht schlüpft sonst der Ball durch die Lücke zwischen Kopf und Schulter. Um dies zu verhindern, greift beim Fangen eine Hand von oben und die andere von unten. Über der rechten Schulter ist die rechte Hand oben, über der linken die linke.

Diese Fangtechnik ist aber nur in diesem Falle anzuwenden. Beim Fangen vor dem Körper ist sie nicht am Platz, da es hierbei darauf ankommt, den Ball sicher zu fassen, wenn er auf den Körper auftrifft.



76. Fangen vor der rechten Schulter.
Die rechte Hand greift von hinten und oben nach dem Ball.

Fangen hoher Bälle.

Die hier zu unterscheidenden Höhenlagen sind: kopfhoch, reichhoch und sprunghoch.

Die Arme sind hochgehoben, die inneren Handflächen zeigen nach vorn zum entgegenkommenden Ball, die Finger sind gespreizt und die Daumen berühren sich.

Der heransausende Ball wird zuerst mit den Händen abgestoppt und dann vor den Bauch, der eingezogen wird, heruntergezogen.

Ein häufig vorkommender Fehler ist es, den Ball im Flug direkt fangen zu wollen, etwa so, wie man einen kleinen Ball fängt. Ein kleiner Fehler und der Fang mißlingt! Die Sicherheit ist bei der von mir beschriebenen Technik viel größer!



77. Ball in Reichhöhe.
Die Hände greifen von hinten an den Ball.

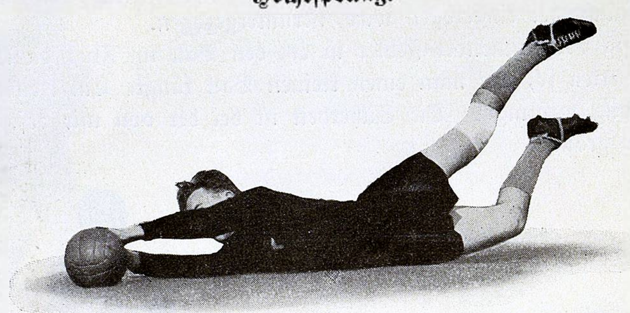


78. Ball in Sprunghöhe.
Vorbildliche Handhaltung!
Daumen zusammen, Finger gespreizt!

Wieder ist es wichtig, den Körper in die Flugbahn des Balles zu bringen und daß die Hände senkrecht zur Flugrichtung eingreifen. Weiches Nachgeben mit den Händen im Augenblick des Auftreffens des Balles an den Händen erhöht die Sicherheit.

Der Fang an sich ist derselbe wie bei Reichhöhe. Es kommt aber als erschwerend der Sprung hinzu. Dieser muß rechtzeitig, sicher und nach Ort und Zeit genau berechnet sein.

Hechtsprung.



79. Freier Flug nach dem Ball.
Das Fassen erfolgt mit beiden Händen, die hinter dem Ball eingreifen.

Fausten.

Darunter versteht man das Wegstoßen des Balles mit der Faust oder den Fäusten.

Gefaustet werden:

1. hohe Bälle, wenn der Torwächter im Gedränge ist, so daß er beim Fangen behindert werden könnte,

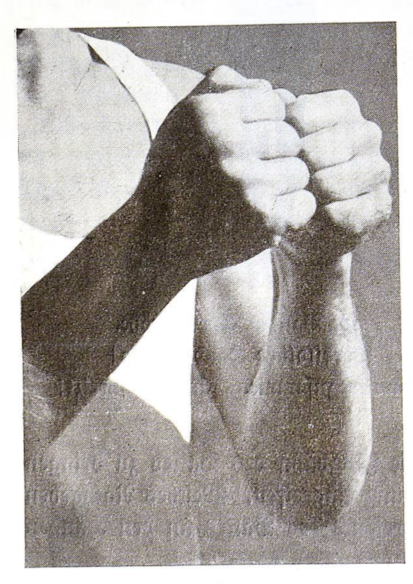
2. Bälle, wenn er einen Angriff erwarten muß, bevor er den gefangenen Ball in Sicherheit gebracht hat,

3. Schüsse in die Ecken des Tores,

4. kurze Schüsse.

Wenn immer möglich, soll man mit zwei Händen fausten. Das ist sicher und kraftvoll. Aber mit einer Faust hat man eine größere Reichweite, insbesondere auch nach der Seite.

Beim Fausten werden die gebeugten Arme so an die Seiten des Körpers gelegt, daß die Ellenbogen anliegen. Die Fäuste werden so aneinander gelegt, daß die Daumen oben aufliegen und die Grundglieder der Finger beider Hände zusammen eine breite Fläche bilden.



80. Handhaltung beim Fausten.
Daumen weg; es soll eine breite, ebene Stoßfläche entstehen.

Der Stoß erfolgt aus dem Körper heraus und mit starkem Strecken der Arme. Es soll kein Schlag, sondern ein Stoß sein.

Schüsse in die Ecken der Tore werden mit Vorteil gefaustet. Das oft geübte Abstoppen des Balles mit der ausgestreckten flachen Hand ist bei scharfen Bällen oft nicht ausreichend, um den Ball am Eintritt ins Tor zu hindern. Berührt man dagegen den scharfen Ball mit der Faust, dann spritzt er seitwärts weg, meist zur Ecke.

Auch im Hechtsprung kann man fausten, wenn man nicht sicher ist, ob man den Ball wirklich zu fassen bekommt. Mißlingt das Fangen beim Hechtsprung, dann liegen Ball und Torwächter meist hilflos vor den Füßen des Gegners am Boden.

Kurze Schüsse direkt auf den Torwächter, die so schnell kommen, daß ein Fangen kaum mehr möglich und daher zumindest unsicher ist, wehrt man mit den Fäusten (eine oder beide). Der Ball prallt meist weit ins Feld.



81. Nach dem Stoß.
Die Arme ausgestreckt nach oben!
Stoßen! Keine Schlagbewegung!



82. Fausten beim Hechtsprung. Es erfolgt im Flug und meist ist mit einer Hand zu fausten. Das geht schneller und die Reichweite ist größer.

Fußabwehr.

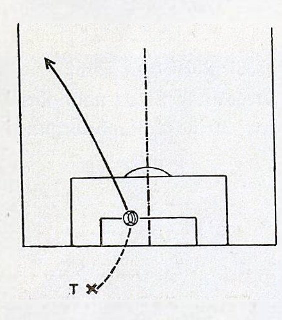
Wenn auch die Erfahrung dazu geführt hat, daß der Torwächter in den meisten Fällen mit der Hand (oder den Händen) spielen soll, muß man doch sagen: Ganz ohne Fußabwehr geht es aber doch nicht. Es gibt genug Fälle, wo man durch Herauslaufen und Fußabwehr eine hoffnungslose Lage retten kann.

Viele Hechtsprünge in die Beine der Gegner sind falsch und außerdem bilden sie eine unerlaubte Spielweise, denn sie sind nichts anderes, als ein Anspringen des Gegners, was die Regel aber verbietet.

Natürlich muß dann der **Torwächter ein Fußballspieler sein**, d. h. er muß die Fußtechnik wie ein Feldspieler beherrschen und das Augenmaß für die Möglichkeiten zum Eingreifen haben.

Wo man freie Bälle bekommt, da wird selbstverständlich gefangen, denn die Hände sind sicherer als die Füße.

Durch unnötige und riskante Hechtsprünge setzt sich der Torwächter der Verletzung aus, zum Schaden für den Sport und seine Mannschaft. Von dem eigenen möglichen Schaden ganz abgesehen. Kopf und Hals zu riskieren, hat mit Sport nichts zu tun! Es gibt bessere Gelegenheiten, seinen Mut zu beweisen.



83. Torabstoß.

Der Torabstoß ist Aufgabe des Torwächters. Ein Spannstoß (auf den ruhenden Ball), der durch einen scharfen Anlauf verstärkt wird, ist das Richtige. Der Torwächter lernt durch fleißiges Training den Ball bis über die Mittellinie zu stoßen und so das eigene Tor frei zu machen und den eigenen Stürmern die Gelegenheit zum Angriff zu geben.

Lage des Balles, Stellung der Verteidiger und der Gegner. Es kommt darauf an, daß das Tor gedeckt ist, wenn der Torwächter zum Abstoß herausläuft und daß die Gegner, von denen eine Gefahr kommen könnte, gut bewacht werden.

Taktik des Torwächters.

a) Seine eigene Taktik. (Hierbei behandele ich das allgemeine Stellungsspiel des Torwächters sowie seine Stellung bei den verschiedenen immer wieder vorkommenden Fällen.)

b) Die Zusammenarbeit des Torwächters mit seinen Vorderleuten. (Auch hier folgen zuerst die allgemein gültigen Grundsätze über die Zusammenarbeit und dann die Zusammenarbeit in bestimmten sich wiederholenden Fällen.)

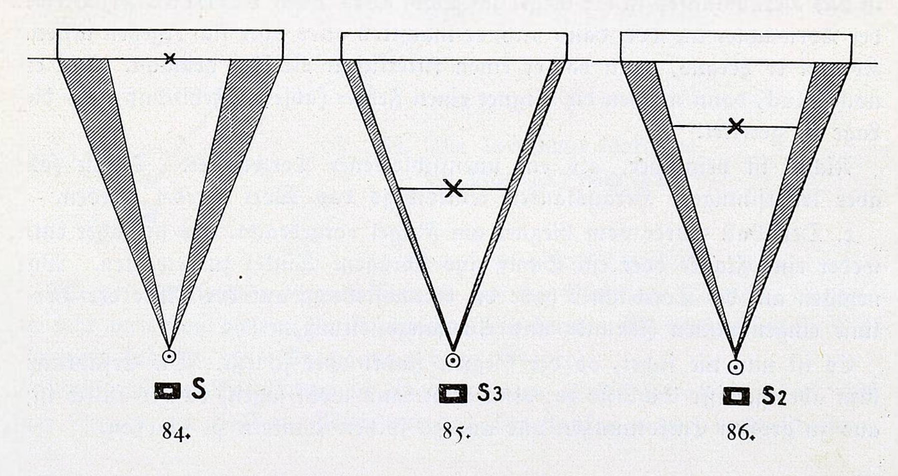
Eigene Taktik.

Der Torwächter hat durch die Möglichkeiten des Handspiels eine größere Reichweite und einen größeren Wirkungskreis als alle anderen Spieler seiner Mannschaft und alle Gegner. Von diesen Vorteilen muß er Gebrauch machen. Vom guten Torwächter muß daher erwartet werden, daß er nicht nur das Tor bewacht, sondern er muß auch den Raum vor dem Tor beherrschen.

Entscheidend für die Raumbeherrschung ist die Stellung. Wenn der Torwächter sich gut zu stellen vermag, dann ist er in der Lage, den gefährlichsten Angriffen des Gegners vorzubeugen und sie im Keim zu ersticken. Kommen die Gegner im engeren Raum vor dem Tor zum Schuß, dann hat der Torwächter wenig Erfolgaussichten. Es ist daher wichtig, daß er eingreift, bevor die Gegner zum Abschluß kommen. Er kann dies infolge seiner überlegenen Mittel.

Ich nehme nun die wichtigsten Fälle zur Grundlage der Betrachtung.

1. Der Ball liegt im Spiel etwa im Mittelfeld ca. 30 m vor dem Tor. Es ist daher der Ball aus Stellungen vor der Mitte des Tores zu erwarten. Der Torwächter steht auf der Mitte der Torlinie, in der Ausgangsstellung. Sobald ein Schuß zu erwarten ist, kann er sich noch ein wenig in der Richtung auf den Ball zu nach vorn schieben (1—6 m), um den Gegner zum Schuß zu zwingen und um den von ihm selbst gedeckten Raum zu vergrößern.



84. 85. 86.

In allen drei Fällen steht der Schütze in der Mitte vor dem Tor (S 1, S 2, S 3). Im Falle I bleibt der Torwächter auf der Torlinie stehen, im Falle II rückt er dem Gegner ein wenig entgegen; im Falle III ist er noch weiter vorgerückt. Der schraffierte Raum zeigt schematisch die Wirkung der verschiedenen Stellung des Torwächters. Im Falle I sind die ganzen Seitenstücke des Tores ungeschützt. Im Falle II sind nur schmale Seitenstücke ungeschützt, im Falle III deckt der Torwächter das ganze Tor!

Wir ziehen aus dieser Sachlage den Schluß, daß die Stellung direkt auf der Torlinie am ungünstigsten ist. Je weiter heraus der Torwächter läuft, um so besser. Eingeschränkt wird dieser Grundsatz aber dadurch, daß der Torwächter sich doch nicht zu weit vom Tor entfernen soll und daß er leicht durch Hochbälle zu überspielen ist, wenn er sich zu weit herausgewagt hat.

Die Erfahrung lehrt, daß man im allgemeinen nicht über die Torraumlinie vorrücken soll. Das deckt sich außerdem mit dem Sinn der Regel, die den Torwächter innerhalb seines Torraumes gegen das Rempeln schützt.

Einem einzelnen durchgebrochenen Gegner muß der Torwächter entgegengehen. Hier kann er auch den Torraum überschreiten und bis zur Strafraumgrenze vorrücken. Er zwingt durch Herauslaufen den Gegner zum vorzeitigen, vielleicht hastigen Schuß, der dann meist fehl geht. Er vergrößert außerdem auch den von ihm beherrschten Raum und macht mit jedem Schritt das Schießen für den Gegner schwerer.

Der Torwächter soll aber nicht herauslaufen, wenn ein Verteidiger den Gegner noch stellen oder einholen kann. Hier kommt es oft zur gegenseitigen Behinderung statt zur Unterstützung.

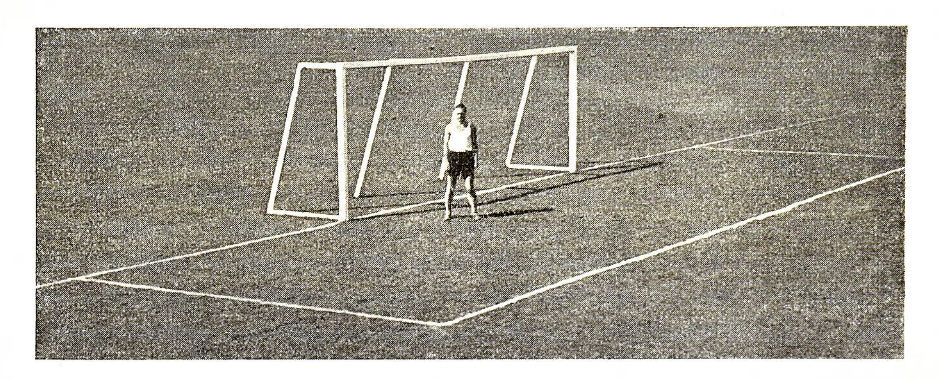
Sind zwei oder mehr Gegner durch die Verteidigung durchgebrochen, dann ist das Herauslaufen in der Regel zwecklos, *aber doch notwendig!* Bleibt der Torwächter im Tor, dann muß er machtlos alles über sich ergehen lassen. Kommt er heraus, dann hat er einen ritterlichen Versuch gemacht. Hat er noch Glück, dann machen die Gegner einen Fehler (abseits, Fehlschuß) und die Lage ist gerettet.

Nichts ist peinlicher, als ein unentschlossener Torwächter. Damit soll aber leichtsinnigem Herauslaufen keineswegs das Wort geredet werden.

2. Der Ball wurde vom Gegner am Flügel vorgebracht. Es ist daher entweder eine Flanke oder ein Schuß aus schrägem Winkel zu erwarten. Wir nehmen an, der Torwächter habe die Grundstellung auf der Mitte der Torlinie eingenommen (Grund- und Ausgangsstellung).

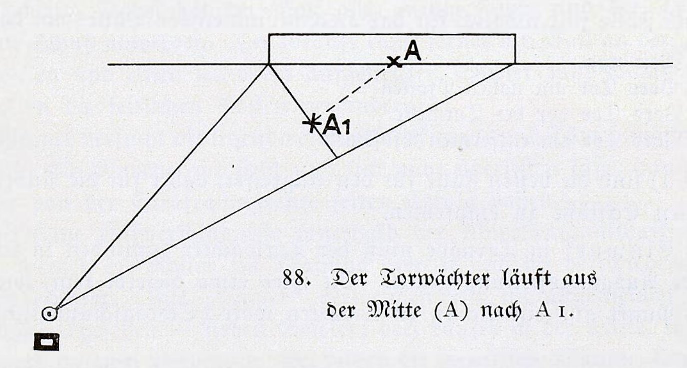
Es ist nun nie sicher, ob der Gegner flankt oder schießt. Die Erfahrung läßt aber gewisse Schlüsse zu, denn man kann wohl sagen, daß es falsch ist, aus zu großen Entfernungen und aus zu spitzen Winkeln zu schießen.

Glaubt der Torwächter, daß ein Schuß zu erwarten sei, dann rückt er in die Einsatzstellung für einen Schrägschuß vor!



87. Der Torwächter bei einem Schrägschuß.

Der Torwächter erreicht seine Einsatzstellung, indem er aus der Grundstellung auf der Mitte der Torlinie (A) dem Gegner schnurstracks entgegeneilt, bis er auf gleiche Höhe mit dem näheren Torpfosten (A 1) kommt. Dann hat er eine Stellung erreicht, von der aus er die besten Abwehrmöglichkeiten gegen Schrägschüsse hat.



88. Der Torwächter läuft aus der Mitte (A) nach A 1.

Für den schießenden Gegner steht er auf der Mitte der Torlinie, trotzdem er sehr weit von diesem Punkt entfernt sein kann. Die perspektivische Verkürzung bedingt diese Anschauung beim Gegner.

Vermutet der Torwächter in einem anderen ähnlich gelagerten Fall, daß der Gegner den Ball zur Mitte vor das Tor flanken werde, dann schiebt er

sich auf der Torlinie in der Richtung auf den entfernten Pfosten bis etwa zum hinteren Drittel des Tores zurück. Dort wartet er die Flanke ab, um dann je nach der Richtung des Balles in die Einsatzstellung zu eilen. Diese Stellung richtet sich entweder nach den Grundsätzen für Bälle aus der Mitte vor dem Tor oder für Schrägschüsse.

Ein Torwächter, der einen guten Instinkt hat, wird meist die richtige Ausgangsstellung wählen. Sie macht es dann möglich, daß er im entscheidenden Augenblick die richtige Einsatzstellung erreicht. Der Ball kommt dann meist direkt auf ihn zu oder doch in seine Reichweite und der Zuschauer hat den Eindruck, als habe der Torwächter das Glück gehabt, daß der Gegner direkt zu ihm gespielt habe. In Wirklichkeit hatte der Gegner gar keine Möglichkeit, da der Torwächter sich mit Rücksicht auf die Lage bestens gestellt hatte.

3. Beim Eckstoß ist die Ausgangsstellung des Torwächters am hinteren Torpfosten. Von dort läuft er in die Einsatzstellung, sobald der Eckstoß ausgeführt ist und beurteilt werden kann, wie der Ball hereinkommt. Wird der Eckstoß so ausgeführt, daß er weit vom Tor niederfällt, dann muß der Torwächter in der Regel darauf verzichten, herauszulaufen, da dies gefährlich werden könnte. Er beobachtet daher, wo der Ball in die Reichweite der Gegner kommen kann. Mit Rücksicht auf diesen Punkt bezieht er nun seine Einsatzstellung und in den meisten Fällen wird er erfolgreich eingreifen können, wenn nun der Ball aufs Tor gespielt wird. Oft können außerdem die eigenen Verteidiger den Ball ins Feld hinausbefördern.

Folgende Fälle sind möglich für das Hereinkommen des Balles vor das Tor:

a) Weit weg.
b) Vors Tor am nahen Pfosten.
c) Vors Tor vor der Tormitte.
d) Vors Tor am entfernten Pfosten.

a) und d) sind die besten Fälle für den Angreifer, daher für die Ausführung der eigenen Eckstöße zu empfehlen.

4. Bei Einwurf in Tornähe muß der Torwächter zumindest in eine entsprechende Ausgangsstellung gehen. Sie wird etwa dieselbe sein, wie wenn von dem Punkt aus ein Schuß zu erwarten wäre (Schrägschußstellung).

5. Freistöße an der Strafraumgrenze.

Zur Abwehr hat man eine besondere Abwehraufstellung ersonnen, „die Mauer". Innerhalb dieser Aufstellung ist auch dem Torwächter eine bestimmte Rolle zugewiesen.

Der der „Mauer" zugrunde gelegte Gedanke ist etwa folgender: In der Zeit der alten Abseitsregel wurde bei solchen Freistößen zum Torwächter

ein zweiter Spieler (in den meisten Fällen ein Verteidiger) ins Tor gestellt, der die Deckung der entfernteren Ecke übernahm. Bei der jetzt geltenden Abseitsregel hilft das nicht viel, da sich auch die Gegner ins Tor stellen und so die Abwehrarbeit stören können. Sobald außer dem Torwächter noch ein anderer Spieler der Abwehr ins Tor geht, kann sich jeder Gegner, ohne abseits befürchten zu müssen, ebenfalls ins Tor stellen.

Um die Vorteile der Abseitsregel für die Abwehr von Freistößen in der unmittelbaren Gefahrenzone vor dem Tor auszunutzen, nahm man Zuflucht zu einer Aufstellung, wie sie die Skizze zeigt:

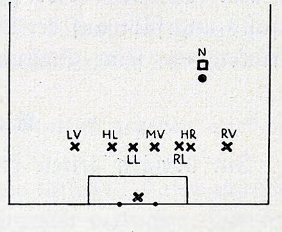
Der Torwächter stellt sich so auf, wie es die Lage des Balles beim Freistoß erfordert.

9,15 m vom Ball entfernt stellen sich die Abwehrspieler in einer **zur Torlinie parallelen Reihe** auf. Dabei ist zu beachten, daß

der Torwächter Sicht auf den Ball behält (Lücke), daß

die „Mauer" so aufgebaut ist, daß sie das Tor in der ganzen Breite deckt,

daß Umgehungen der „Mauer" durch den Gegner zu verhindern sind.



89. Mauer!

Die „Mauer" verhindert einen scharfen Schuß auf das Tor, da der Ball dann an der „Mauer" abprallt. Der Gegner kann den Ball über die „Mauer" hinwegheben. Dabei hat der Ball aber wenig Fahrt und der Torwächter kann den Schuß abwehren. Der Gegner kann ferner den Ball an der „Mauer" vorbeispielen und einen seitwärts aufgestellten Spieler zum Schuß ansetzen. Dies sollen die seitlichen Posten verhindern.

Der Gegner versucht oft irgendwelche Ablenkungs- und Täuschungsmanöver, wenn aber die Abwehr gut steht und sich nicht überlisten läßt, dann werden Freistöße von der Strafraumgrenze selten Erfolg haben.

Damit keine Mißverständnisse innerhalb der Abwehrmannschaft entstehen können, werden die Rollen im Training verteilt und die verschiedenen Möglichkeiten erprobt. Zur „Mauer" verwenden wir im allgemeinen — vom Torwächter abgesehen — sieben Spieler: drei Läufer in der Mitte, rechts und links davon die zwei Verbinder. Sie bilden die eigentliche Mauer. Der Mittelspieler muß in Verbindung mit dem Torwächter für die Beobachtungslücke des Torwächters sorgen. Der Torwächter selbst muß darauf achten, daß er richtig steht und daß die „Mauer" das ganze Tor deckt. Seitwärts von der eigentlichen „Mauer" stehen mit einigem seitlichen Abstand, aber in derselben Höhe, hüben und drüben jeweils ein Verteidiger. Sie bilden die „Sicherheitsposten" gegen Umgehung.

Diese Aufstellung hat sich in der Praxis bewährt. Man kann natürlich auch andere Formen entwickeln. Notwendig ist aber, daß eine möglichst gute Tordeckung herauskommt und daß die beteiligten Spieler über ihre Aufgabe klar sind.

6. Der Strafstoß.

Die Regel 17 sagt über den Torwächter beim Strafstoß:

„Der gegnerische Torwächter muß auf seiner Torlinie stehen, zwischen den Torpfosten, bis der Ball gestoßen ist."

Da der Ball vor der Mitte des Tores liegt, wird sich der Torwächter ebenfalls ungefähr auf der Mitte der Torlinie aufstellen. Er darf aber nicht vorrücken, um seine Stellung zu verbessern.

Richtlinien für den Torwächter.

Im übrigen gelten folgende allgemeine Grundsätze für den Torwächter:

Sicherheit in erster Linie!

Es kommt nicht darauf an, daß der Torwächter wunderbare Paraden macht, die den Zuschauer ergötzen, sondern daß er für seine Mannschaft spielt. Spiele für deine Mannschaft und nicht für die Galerie!

Mache keine unnützen Ausflüge aus dem Tor! Nur wenn es notwendig ist, soll der Torwächter sein Tor verlassen und schnellstens wieder ins Tor zurückkehren. Die Regel will nicht, daß Torwächter sich als Feldspieler betätigen. Nur im Tor — und Strafraum hat der Torwächter besonderen Schutz und besonderes Recht.

Es ist sehr unsicher, nasse Bälle zu fausten!

Verfolge das Spiel immer aufmerksam! Manchmal wird auch überraschend aufs Tor geschossen. Wer nicht aufmerksam ist, macht Fehler, die vermeidbar sind.

Das Herumturnen an der Querlatte, der Hechtsprung nach Bällen, die meterweit neben die Pfosten gehen, das Hereinholen von Bällen, die ausgehen würden, sind Mätzchen, die schon manches Spiel verloren haben.

Kleide dich zweckmäßig. Der Torwächter soll sich durch seine Kleidung von den anderen Spielern unterscheiden und deshalb sind ihm bestimmte Farben vorgeschrieben. Mütze und Handschuhe sind oft vorteilhaft.

Zusammenarbeit des Torwächters mit seinen Vorderleuten.

In einer taktisch gut geschulten Mannschaft sind die Rollen der einzelnen Spieler klar. Jeder hat seine bestimmte Aufgabe. Durch Übung und Erfahrung

wird erreicht, daß auch die Zusammenarbeit der Spieler reibungslos und ohne Mißverständnisse verläuft.

So wie die Feldspieler sich zu taktischen Gruppen vereinigen und nicht jeder für sich kämpft und spielt, so arbeitet auch der Torwächter nicht ganz allein für sich und ohne Rücksicht auf die anderen Kameraden, sondern er bildet mit den Verteidigern das Schlußdreieck. Bei bestimmten Lagen kommen auch die Läufer und Verbinder zu direkter taktischer Zusammenarbeit mit dem Torwächter.

Im Schlußdreieck hat der Torwächter das Kommando. Er steht hinter den Verteidigern und kann vieles sehen, was sie nicht sehen können. Da er die überragende Figur im Raum ums Tor ist, kommt es vorwiegend auf sein Eingreifen an. Er wird sich aber dabei danach richten, wie seine Vorderleute zu Werk gehen.

Klare Zurufe sind wichtig! Sie müssen laut und deutlich gegeben werden, damit sie durchdringen.

Die Verteidiger können den Ball dem Torwächter lassen! Dabei müssen sie aber die Gegner, die einen Angriff auf den Torwächter versuchen, sperren.

Der Torwächter kann sich den Ball auch zurückspielen lassen, da er oft in besserer Lage ist, als der Verteidiger an Ball und Gegner. Es ist aber hierbei allergrößte Vorsicht am Platze. Die Rückgabe sollte nicht ins Tor, sondern seitwärts von demselben erfolgen. Bei glattem Boden, oder wenn das Spielfeld grundlos geworden ist, sollte man auf das Zurückgeben des Balles verzichten.

Wenn der Torwächter das Tor verläßt, dann müssen seine Verteidiger das Tor decken. Dies gilt bei Flanken, Hochbällen vors Tor, beim Torabstoß, Durchbrüchen des Gegners, Ballrückgaben, Durchlassen usw. Nie soll das Tor ganz ungeschützt sein.

Bei der Zusammenarbeit der Verteidiger mit dem Torwächter ist es unbedingtes Gebot: Sicht frei für den Torwächter!

Das Training des Torwächters.

Das Konditionstraining ist dasselbe, wie bei den Feldspielern. Auch der Torwächter muß schnell, kräftig und geschickt sein. Das wird nur durch fleißiges Training erreicht. Meist wird der Fehler gemacht, daß sich der Torwächter nur ins Tor stellt und sich darin übt, die Schüsse der Feldspieler abzuwehren.

Wichtiger ist ein gründliches Lauftraining auf Schnelligkeit, Startübungen, Sprungübungen, Körperschule. Wo es möglich ist, empfiehlt sich das Training am Boxball.

Die Technik wird systematisch geübt, so daß alle Möglichkeiten berücksichtigt werden. Die Fehler werden ausgemerzt und was Schwierigkeiten macht, wird besonders oft geübt. Nur so wird der vollendete Torwächter herausgebildet.

Das Training bei schlechtem Wetter ist zur Abhärtung wichtig, da der Torwächter den Unbilden des Wetters am meisten ausgesetzt ist. Er kann sich bei kaltem Wetter nicht warm laufen, wie die Feldspieler, sondern muß auf seinem Posten fast unbeweglich ausharren und dann in der Lage sein, mit halberstarrten Gliedern die schwierigsten Abwehrmaßnahmen durchzuführen. Nur ein abgehärteter Torwächter kann dies.

Fußball ist ein Winterspiel. Nur wenn man sich in der Woche an die Kälte gewöhnt hat, kann man sie am Spieltag ohne Schaden und Schwierigkeiten ertragen.

b) Der Verteidiger.

Während in der Spielregel die Position des Torwächters festgelegt ist, ist es eine rein taktische Frage, wie die anderen Spieler sich in die durch das Spiel gestellten Aufgaben teilen.

Es hat sich als zweckmäßig erwiesen, sowohl für den Angriff wie für die Verteidigung, verschiedene Linien aufzubauen, die sich gegenseitig decken und unterstützen. Außerdem muß sich die Mannschaft über das ganze Feld verteilen.

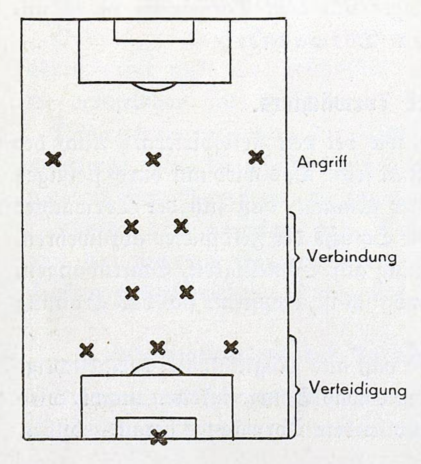
Da die Mannschaft nur 11 Spieler zählt, die überdies das ganze Feld beherrschen sollen, ist es sehr wichtig, eine solche Aufstellung zu finden, die sowohl der Verteidigung, wie dem Angriff genügt. Die Aufstellungen haben sich im Laufe der Zeit geändert und der Entwicklung angepaßt.

Für die Verteidigung werden im Bedarfsfall alle Spieler eingesetzt. Aber im allgemeinen gilt doch, daß eine Gruppe von Spielern vorwiegend für die Verteidigung, eine andere Gruppe vorwiegend für den Angriff verwendet wird. Einige Spieler werden sowohl im Angriff wie auch in der Abwehr mitwirken, sie sind gleichsam die Reserven, die hin und her geschoben werden.

Vorwiegend defensiv wirken:
der Torwächter und
drei Verteidiger.

Vorwiegend offensiv betätigen sich:
3 Stürmer,

als verschiebbare Kräfte sind tätig:
2 Läufer und 2 Stürmer.



90. Aufbau der Mannschaft in verschiedenen Linien.

Wenn wir angreifen, dann rücken die 4 Verbinder mit vor, um dem Angriff den nötigen Druck zu geben. Verteidigen wir, dann ziehen sie sich zurück, um die Verteidigung zu stützen.

Die Stärke einer Mannschaft hängt sehr stark von der Leistungsfähigkeit der Verbinder ab und von ihrer Fähigkeit, sich rasch umzustellen.

Verteidigung im engeren Sinne.

Hier soll nun der Verteidiger im engeren Sinne behandelt werden. Ich bemerke hier, daß ich mich von den alten Namen gelöst habe, denn einer der drei Verteidiger, die ich hier beschreibe, war früher der Mittelläufer. Da ich aber das Spiel in seiner gegenwärtigen Gestalt behandle, halte ich mich an Tatsachen, nicht an überkommene Namen. Und es ist eine Tatsache, daß im modernen Spiel der ehemalige Mittelläufer die Rolle des dritten Verteidigers übernommen hat. Ich nenne ihn auch „Mittelverteidiger". Für die beiden anderen Verteidiger verwende ich die Bezeichnung „Außenverteidiger" oder „äußere Verteidiger" auch schlechthin „Verteidiger".

Worin stimmt die Arbeit der 3 Verteidiger überein?

Rein technisch ist die Aufgabe der 3 Verteidiger die gleiche. Sie haben den Gegner in dem Raum vor dem Tor anzugreifen, ihm die Bälle wegzunehmen und durch befreiende Stöße das Spiel in die gegnerische Spielfeldhälfte zu verlegen. Ein kräftiger Stoß mit Kopf und Fuß ist die Grundlage des Verteidigerspiels.

Sicherheit im Stoß ist noch wichtiger als Weite!

Die körperlichen Abwehrmittel im Kampf mit dem Gegner sind im Kampf vor dem Tor besonders wichtig. Rempeln und Sperren spielen eine große Rolle, da meist nur mit ihrer Hilfe die Angriffe des Gegners abgewehrt werden können.

Rempeln verlangt Kraft und Geschicklichkeit. Kopfspiel ist bis zu einem gewissen Grade an die Körpergröße gebunden. Ein kleiner Spieler wird zwar eine erstklassige Kopftechnik haben können, aber sie nützt ihm nicht viel, wenn seine Gegner wesentlich größer sind als er und das Kopfspiel gut beherrschen. Aus diesen Gesichtspunkten stammt das Wort: ein guter Großer ist besser als ein guter Kleiner!

Unterschiede im Spiel der 3 Verteidiger!

Es ist nicht gleichgültig, ob man rechts oder links zu spielen hat. Natürlich ist ein Verteidiger, der nicht mit beiden Beinen spielen kann, in einer guten Mannschaft unbrauchbar. Aber selbst wenn man rechts und links gut und sicher stoßen kann, so genügt das für den Verteidiger nicht. Das Angreifen

des Gegners am Ball, das Blockieren des Balles im schnellen Lauf, das Drehen und Wenden im Kampf mit dem Gegner ist eine sehr schwierige Angelegenheit und nur wenige Spieler spielen wirklich gleich gut auf beiden Seiten der Verteidigung.

Dazu kommt noch, daß die beiden äußeren Verteidiger gegen die Flügelstürmer zu spielen haben, die normalerweise die schnellsten Spieler der Mannschaft sind. Gegen schnelle Leute hat ein Langsamer wenig Erfolgsaussichten. Die Außenverteidiger müssen also außerdem sehr schnell sein. Der rechte Verteidiger spielt vorwiegend gegen den Linksaußen und die Sturmmitte des Gegners. Im Bedarfsfall muß er aber dem Verteidiger auf der anderen Seite helfen und manchmal auch gegen den Rechtsaußen eingreifen. Das erfordert große Beweglichkeit, Übersicht und schnellen Entschluß!

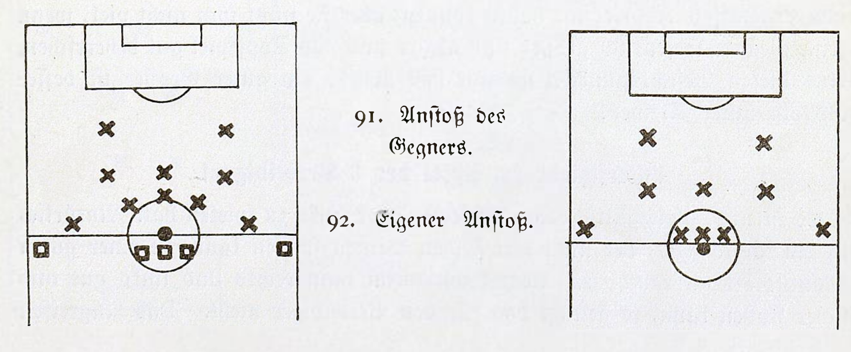
Fehler vor dem Tor sind viel einschneidender als im Feld. Daher muß ein Verteidiger außerdem sehr erfahren, ruhig und sicher sein! Schnelligkeit und Ruhe passen nicht leicht zusammen. Daher sind hochklassige Verteidiger sehr selten!

Der **Mittelverteidiger** (3. Verteidiger, defensiver Mittelläufer) hat einen Sonderauftrag. Er deckt den gegnerischen Mittelstürmer. Dieser Aufgabe widmet er sich ausschließlich und läßt sich durch nichts beeinflussen. Es sei denn, daß der Mittelstürmer des Gegners vollkommen unzulänglich wäre. Aber sonst muß er sich hüten, sich durch irgend welche Maßnahmen des Gegners täuschen zu lassen. Er hat den Raum vor der Mitte des Tores zu decken. Von hier droht immer die größte Gefahr und hier ist die größte Sorgfalt am Platze.

Der Mittelverteidiger hat einen ziemlich eng begrenzten Raum zu decken. Hier hat der Gegner nur selten die Möglichkeit, große Schnelligkeit zu entfalten. Schnelligkeit ist daher für den Mittelverteidiger gut aber nicht so unbedingt wichtig wie bei den äußeren Verteidigern.

So kann man wohl sagen, daß man die 3 Verteidiger nur selten untereinander die Plätze tauschen lassen kann. Es sind Spezialpositionen.

Die Stellung der Verteidiger.



91. Anstoß des Gegners.

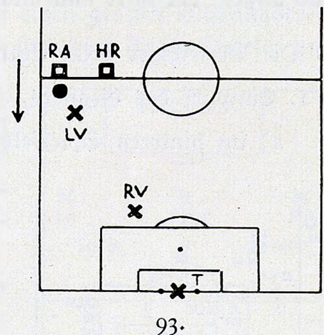
92. Eigener Anstoß.

Es besteht schon bei der Eröffnung des Spiels ein Unterschied in der Stellung, je nachdem, ob wir oder der Gegner Anstoß hat. Allerdings nur für den Mittelverteidiger. Die Stellung ist aus der Skizze ersichtlich. Die Stellung der Außenverteidiger ist im Augenblick des Anstoßes in jedem Falle die gleiche.

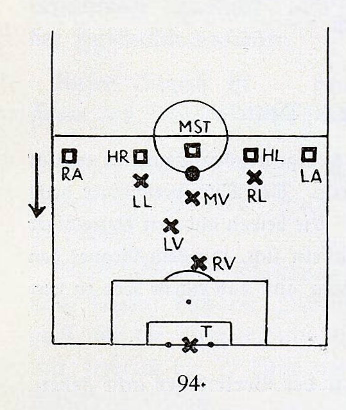
a) beim Anstoß (eigener) (gegnerischer).

b) der rechte Flügel des Gegner greift an. (Beim Angriff des l. Flügels ist die Stellung entsprechend.)

Der linke Verteidiger rückt hinaus, der rechte eilt zur Mitte. Er deckt den Raum vor dem Tor und hält sich bereit, seinem Kameraden draußen zu Hilfe zu eilen, wenn er überspielt worden ist.



93.



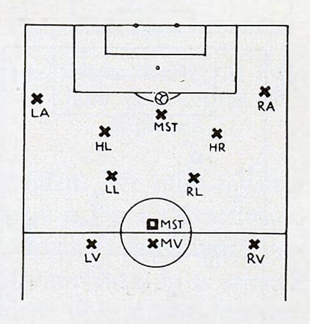
94.

c) Ein Angriff des Gegners wird in der Mitte vorgetragen.

Die beiden Verteidiger sind hintereinander gestaffelt, der Mittelverteidiger deckt seinen Mittelstürmer. Es kann dabei vorkommen, daß die drei Verteidiger fast in einer Linie hintereinander stehen und so eine dreifache Sperre für den gegnerischen Innensturm bilden.

d) Die Verteidiger beim eigenen Angriff.

Die Verteidiger halten Anschluß an die aufgerückten Läufer. Sie rücken aber nur bis zur Mittellinie vor, um das eigene Tor nicht zu sehr zu entblößen. Da der Gegner, ohne Abseits fürchten zu müssen, bis zur Mittellinie vorrücken kann, müssen die Verteidiger sich so stellen, daß sie den Weg zum eigenen Tor decken können, zwischen Gegner und Tor, also in der eigenen Hälfte! Der Mittelverteidiger deckt seinen Mittelstürmer,



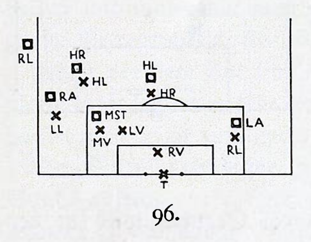
95.

ganz gleich, wo er steht. Die beiden Außenverteidiger richten sich in ihrer Stellung nach dem Gegner. Greift der Gegner von rechts an, dann rückt der linke Verteidiger nach außen und vorn, der rechte Verteidiger nach innen und hinten. Beim Angriff von links rückt der rechte Verteidiger nach vorn und außen, der linke nach innen und hinten.

e) Die Verteidiger beim Einwurf.

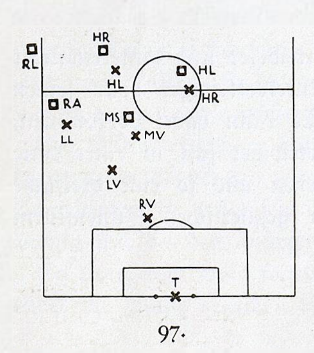
1. Einwurf des Gegners,

a) im hinteren Spielfelddrittel.



96.

Die Verteidiger bleiben so weit vom Einwurf weg, daß sie nicht vom Gegner überworfen werden können. Die Deckung des Flügelstürmers übernimmt der Flügelläufer. Den gegnerischen Verbinder deckt unser eigener Verbinder, der zurückkommen muß.

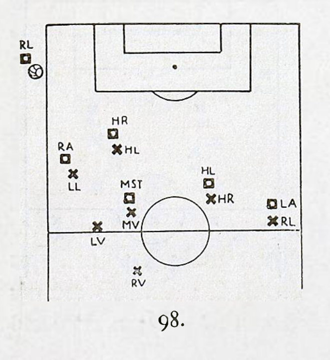


97.

b) Im mittleren Drittel.

Die Deckung des gegnerischen Sturmes erfolgt in der üblichen Weise. Der Mittelverteidiger deckt den Mittelstürmer. Die beiden anderen Verteidiger rücken auf und staffeln sich, um dem Gegner den Weg in der Richtung auf das eigene Tor zu verlegen.

Auch hier muß der Verteidiger acht geben, daß er nicht überworfen und dann überlaufen wird. Er deckt keinen Mann, sondern den Weg zum Tor. Der Verteidiger der anderen Seite steht vor dem eigenen Tor, am näheren Pfosten.



98.

c) Im vorderen Drittel.

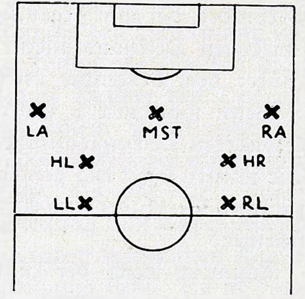
c) Der Läufer.

Man bezeichnet als „Läufer" die Spieler, die zwischen Sturm und Verteidigung eingeschoben sind und die Aufgabe haben, den Sturm beim Angriff, die Verteidiger bei der Abwehr zu unterstützen und außerdem die Verbindung zu halten.

Diese Aufgabe verlangt von diesen Spielern einen großen Wirkungskreis und damit ein großes Laufvermögen. Aber sie sind doch Fußballspieler und müssen nicht nur laufen.

Die Bezeichnung „Läufer" (für einen bestimmten Spielertyp) ist bis zu einem gewissen Grade irreführend. Laufen müssen alle Spieler und außerdem gibt es keine Spieler, die etwa nur laufen müßten.

„Torwächter", „Verteidiger" und „Stürmer" sind unmißverständlich Namen für Spieler mit bestimmter Stellung und Aufgabe innerhalb der Fußballmannschaft.

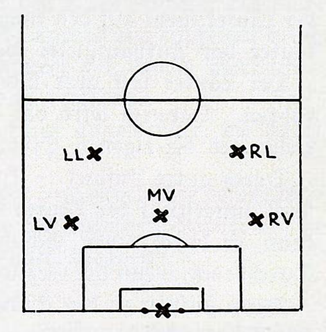


99. Die als „Läufer" bezeichneten Spieler bilden die 3. Angriffswelle.

Unser Angriff ist — bei der gegenwärtigen Form des Spieles — in 3 Linien gestaffelt:

Wenn wir von hinten heraus zählen, dann bilden die „Läufer" auch bei der Abwehr die 3. Linie!

Vom taktischen Standpunkt könnte man aber auch sagen, daß die „Läufer" sowohl den Angriff wie die Verteidigung einleiten, daß sie somit jeweils die 1. Linie von Angriff und Verteidigung bilden.



100. Unsere Abwehr ist ebenfalls in 3 Wellen aufgebaut.

Als Läufer nenne ich hier nur 2 Spieler, die man früher auch „Außenläufer" oder „Flügelläufer" genannt hat, während ich den 3. Läufer, den „Mittelläufer" alten Stils als 3. Verteidiger oder Mittelverteidiger bezeichnen will.

Technisch hat der Läufer eine sehr vielseitige Tätigkeit. Er muß in allen Sätteln gerecht sein. In der Abwehr vor dem Tor muß er wie ein Verteidiger, d. h. kraftvoll, wuchtig und raumgreifend spielen. Wenn er den Angriff verstärken soll, zeigt sein Spiel den Charakter des Stürmerspiels, d. h. er muß schnell, flüssig und durchschlagend spielen. Als Verbinder ist er mit der schweren Aufgabe betraut, überall zu helfen, wo es notwendig ist und wenn er mit dem

Eingreifen Erfolg gehabt hat, dann bringt er den Angriff in Gang! Dazu ist hohes taktisches Verständnis erforderlich und große Übersicht.

An Sonderaufgaben fällt ihm der Einwurf zu. Natürlich haben auch andere Spieler Gelegenheit zum Einwurf und sollen sie auch nützen, aber die meisten Einwürfe führt doch der Läufer aus! Hier kann er durch weites und geschicktes Werfen manchen Vorteil für seine Mannschaft herausholen!

Im System des Deckens fällt dem Läufer die Aufgabe zu, den gegenerischen Verbinder, der ihm gegenübersteht, zu decken. Ich will hier nicht auf die verschiedenen Deckungssysteme eingehen. Es hat sich aber durchgesetzt, daß der Läufer den Verbinder deckt.

Wenn man mit 2 Läufern spielt, dann ist es deren Aufgabe, neben der besonderen Deckungsaufgabe noch den Mittelstreifen des Spielfeldes zu decken. Sie müssen dazu eng genug zusammenrücken und stehen daher nicht wie früher zwischen Verbinder und Außenstürmer, sondern zwischen Verbinder und Mittelstürmer!

Räumlich deckt der Läufer also einen Innenstreifen und hilft auch ausnahmsweise außen mit. Persönlich hat der den gegnerischen Verbinder zu decken (s. Ausnahmen).

Im modernen Spiel hat der Läufer etwa zu gleichen Teilen anzugreifen und abzuwehren. Der 3. Verteidiger hat dafür die Abwehr verstärkt, so daß der Läufer mehr auf den Angriff eingestellt sein kann, als früher, wo der Mittelläufer der Aufbauspieler war.

Der Läufer soll aber nicht in den Fehler verfallen, den Ball zu lang zu führen. Dadurch wird das Spiel verschleppt, der Gegner verstärkt seine Abwehr und die eigenen Stürmer geraten in die Gefahr des Abseits!

Durch gutes Zuspiel — kurz oder lang — und rechtzeitiges Nachrücken ohne Ball unterstützt der Läufer seinen Sturm am wirkungsvollsten. Gelegentlich kann er durch einen Schuß aus dem Hinterhalt oder einen überraschenden Durchbruch, wenn der Gegner die Stürmer gut abgedeckt hat, sehr wirksam sein.

Beim Zuspiel zu den Stürmern soll der Läufer natürlich die auf seiner Seite spielenden Stürmer bevorzugen, aber doch nicht zu einseitig verfahren, denn schließlich hat er 5 Stürmer vor sich und zu bedienen ist derjenige, der in der günstigsten Stellung ist!

Gute Übersicht und genaue Beobachtung ist die Grundlage für gutes Läuferspiel!

Sodann soll der Läufer in der Lage sein, den eroberten Ball den eigenen Stürmern möglichst so zuzuspielen, daß sie ohne Zeitverlust und ohne Schwierigkeiten das Zusammenspiel fortsetzen können. Nicht zu stark, sonst bekommt ihn der Stürmer nicht! Nicht hinter den Mann, sondern vor ihn! Sonst muß der Stürmer den Lauf unterbrechen, ja sogar vielleicht umkehren! Im allge-

meinen ist der Flachball richtig, wenn er auch nicht immer möglich ist! Sodann soll der Ball rechtzeitig an den Stürmer abgegeben werden, sonst ist er in der Zwischenzeit gedeckt oder in eine ungünstige Stellung geraten. Auch ist vielleicht der entscheidende Augenblick verpaßt.

Ausnahmen von der normalen Deckungsarbeit.

Ganz allgemein gilt die Ausnahme, daß man den Gegner am Ball anzugreifen hat. Wenn also ein Gegner, der nicht gedeckt ist, an den Ball kommt und ein Läufer ist der nächste für den Angriff in Frage kommende Spieler, dann greift er ein und an, ohne Rücksicht auf das normale System des Deckens!

Hinsichtlich der Abwehrarbeit teilt er sich mit seinem Außenverteidiger in die Bekämpfung des gegnerischen Flügels, wobei der Verteidiger den Außenstürmer und der Läufer den Verbinder auf sich nimmt. So will es die Norm. Nun kommt es aber sehr oft vor, daß er in besserer Stellung zum Außenstürmer steht als der Verteidiger, oder daß der Verteidiger in einem bestimmten Augenblick für seine normale Abwehrarbeit nicht zur Verfügung steht. Es ist dann selbstverständlich, daß der Läufer für ihn einspringt. Es fällt dann dem Verteidiger die Aufgabe zu die Rolle des Läufers zu übernehmen, wenn dies möglich ist.

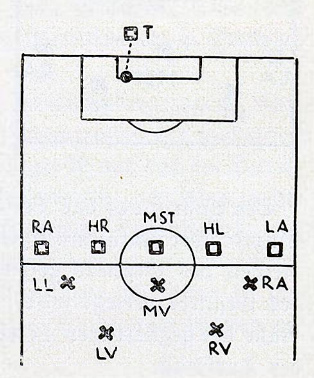
Beim Einwurf des Gegners deckt der Läufer den Außenstürmer des Gegners, damit der Verteidiger sich mehr auf die direkte Tordeckung einstellen kann. Die Deckung des gegnerischen Verbinders übernimmt der eigene Verbinder. Auf diese Weise wird die Deckung um einen Mann verstärkt.

Beim Abstoß des Gegners wird eine Deckung angewendet, die durch die Skizze erläutert wird:

Auch andere Arten der Deckung haben sich bewährt und haben ihre besonderen Vorteile. Es hängt schließlich von den Fähigkeiten der einzelnen Spieler ab, zu welcher Form man sich entschließt. Wichtig ist aber Klarheit!

Beim Eckstoß des Gegners deckt der Läufer zwar „seinen" Verbinder, aber da sich die Gegner auf engem Raum drängen, deckt er gleichzeitig auch noch die Gegner in seiner Reichweite!

Bei der „Mauer" deckt er das Tor und keinen Gegner!



101. Die Läufer decken außen, und zwar den ganzen Flügel, was möglich ist, da der Ball einen weiten Weg zurückzulegen hat. Die drei Verteidiger decken innen und der KV und der LV bilden gleichzeitig die zweite Linie!

d) Der Stürmer.

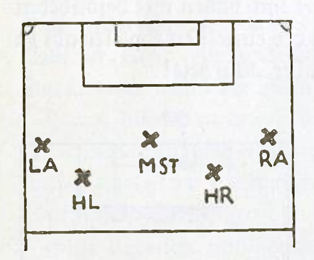
I. Allgemeines zum Spiel der Stürmer.

Das Stürmerspiel ist schwer. Die Ursachen dafür sind folgende:

1. Der Stürmer hat oft und gerade in den entscheidenden Augenblicken keine Mitspieler vor sich, denen er den Ball zuspielen kann. Aber er hat Gegner ringsum.
2. Der Stürmer erhält meist den Ball von hinten. Das erschwert entweder die Ballannahme oder das Weiterspielen.
3. Je näher er dem Ziel — dem Tor des Gegners — kommt, um so enger wird der zur Verfügung stehende Raum, um so größer sind die Anforderungen, die an seine Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Intelligenz gestellt werden.
4. Je weiter der Stürmer in die feindliche Hälfte vorrückt, um so größer ist die Gefahr des Abseits.

Das Wesen der Stürmerarbeit ist der Angriff auf das gegnerische Tor. Die Mittel hierzu sind: Zusammenspiel und Einzelspiel. Außerdem hat jeder Stürmer bis zu einem gewissen Grade sich an der Abwehrarbeit zu beteiligen. Tut er dies nicht, dann wird die eigene Verteidigung überlastet und bricht schließlich zusammen. Dann hört auch der Angriff auf!

Die Stürmer stehen gestaffelt! 3 Spieler bilden die erste Welle und zwei rücken in der 2. Linie nach. Zur Unterstützung folgen dann die 2 Läufer als 3. Linie. Aber auch die Verteidigung ist am Angriff beteiligt. Sie rückt auf und sichert gegen Rückschläge.



102. Aufbau einer Stürmerreihe in W-Formation. Linksaußen, Mittelstürmer und Rechtsaußen sind in der 1. Welle. Der Halblinke und der Halbrechte bilden die 2. Welle.

Der Angriff auf das Tor des Gegners vollzieht sich in der Regel so, daß durch Einzel- oder Zusammenspiel oder durch beides im Wechsel der Ball durch die Reihen des Gegners gespielt wird, so daß der Kampf in die Spielfeldhälfte des Gegners verlegt wird. Mehr oder weniger schnell wird so der Ball in die Nähe des gegnerischen Tores herangespielt. Den Abschluß eines Angriffes bildet der Torschuß.

Führt der Angriff zwar an das Tor des Gegners heran, bleibt aber der Torschuß aus, oder mangelt ihm Kraft oder Genauigkeit, dann bleibt das Spiel erfolglos. So kommt es vor, daß manchmal eine Mannschaft zwar viel im Angriff liegt, aber kein Tor erzielt, während der Gegner einige wenige aber durchschlagskräftige Angriffe durchführt und siegt.

Der Anteil am Feldspiel wird nicht gewertet. Nur Tore zählen. Der Sturm ist nur dann seiner Aufgabe gewachsen, wenn er Tore zu erzielen vermag. Ob das nun durch Bombenschüsse oder Einlenken des Balles aus kurzer Entfernung geschieht, ist unwichtig.

Gutes Stürmerspiel muß schnell, genau und kraftvoll sein. Auch geht es nicht ohne körperlichen Einsatz, da der Gegner sich mit allen erlaubten Mittel zur Wehr setzt, wenn sein Heiligtum in Gefahr ist. Die letzte Phase des Angriffes muß daher mit der entsprechenden Wucht und Härte durchgeführt werden.

Heute stehen in der ersten Angriffswelle 3 Spieler: der Mittel- und die beiden Flügelstürmer. Das bedeutet, daß sich die Zwischenräume zwischen den Spielern wesentlich erweitern müssen, wodurch wieder die Form des Zusammenspiels im Angriff beeinflußt wird.

Man wird der neuen Lage am besten dadurch gerecht, daß die Spieler in ihrer Grundstellung die ganze Breite des Feldes einnehmen, so daß die beiden Flügelstürmer jeweils an ihrer Seitenlinie Aufstellung nehmen und der Mittelstürmer sich in der Nähe der Mittelachse des Spielfeldes bewegt.

Sobald aber der Ball im Sturm gespielt wird, dann verschiebt sich die Aufstellung. Kommt der Ball zur Mitte, dann rücken die Flügel weiter herein. Kommt der Ball zu einem der Flügel, dann schiebt sich der Mittelstürmer weiter hinaus und der andere Flügel rückt fast bis zur Mitte herein. Dadurch kommen die drei vorn liegenden Stürmer in eine günstigere Stellung für das Zusammenspiel.

Es ist auch möglich, daß der Mittelstürmer zur Linie hinausläuft, um dem Flügelstürmer die Gelegenheit zum Steilspiel nach vorn zu geben. Umgekehrt kann der Flügelstürmer hereinkommen und vor den Mittelstürmer in Stellung laufen, um ihm ein Steilspiel zu ermöglichen.

Die weit vorgeschobene Stellung, wie auch die auseinandergezogene Aufstellung begünstigen das Einzelspiel. So ist es ein Kennzeichen der modernen Spielweise, daß das Spiel im Sturm schneller und länger ist und daß der Durchbruch sowohl innen wie am Flügel eine größere Rolle spielte, als etwa in der Zeit der Blüte des klassischen Zusammenspiels (schottische Spielweise).

Die durch den Mittelverteidiger verstärkte Hintermannschaft verlangt wuchtige Stürmer, um so mehr, wenn die erste Welle zahlenmäßig schwächer ist als früher! Nur eine Erleichterung hat sich ergeben: die Verteidiger können die Stürmer nicht mehr so leicht „abseits“ stellen.

Es gibt 3 Stürmertypen:

Mittelstürmer,
Verbinder (Halbstürmer),
Außenstürmer (Flügelstürmer).

Sie haben deutlich verschiedene Aufgaben und daher sind entsprechende Anforderungen an sie zu stellen. Alle sollen gute Einzel- und Mannschaftsspieler sein, denn dies ist nötig, um an das Tor heranzukommen. Sodann muß der Stürmer gut schießen können.

Schuß nennt man den Stoß, der den Ball ins gegnerische Tor befördern soll. Da das Tor einen besonderen Wächter hat, muß der Schuß so ausgeführt werden, daß die Abwehr unmöglich ist.

Es ist durchaus nicht immer notwendig, daß der Ball mit großer Wucht ins Tor geschossen wird. Aus kurzer Entfernung kann man den Ball leicht einschieben, es ist nur darauf zu achten, daß er außerhalb der Reichweite des Torwächters bleibt. Aus großer Entfernung muß natürlich mit großer Wucht geschossen werden. Bälle aus ungünstigem Winkel sind vom Torwächter leicht abzuwehren.

Je schneller der Schuß kommt, um so schwerer ist die Abwehr. Direkte Schüsse sind schwer zu berechnen und daher auch schwer zu halten!

Der Schuß kann mit Kopf und Fuß ausgeführt werden.

Der Flügelstürmer.

Er steht in der Grundstellung weit draußen an der Linie und weit vorgeschoben in der vordersten Linie des Angriffes.

Für die Zusammenarbeit mit dem Mittelstürmer oder gar dem anderen Flügelstürmer eilt er herein zur Mitte. Wenn der Verbinder sich in die vordere Linie einschiebt, dann ergeben sich gute Zusammenspielmöglichkeiten am Flügel. Der Ball kann mit vereinten Kräften am Flügel vorgebracht werden. Dadurch wird die feindliche Abwehr vom Tor an die Seitenlinie gezogen und der Raum vor dem Tor wird freier und die übrigen Stürmer haben ein viel besseres Angriffsfeld.

Darum ist das Flügelspiel so wichtig.

Der gute Flügelstürmer sollte ein guter Einzelspieler sein und über große Schnelligkeit verfügen. Dann kann er im plötzlichen Durchbruch vom Flügel her die gegnerische Hintermannschaft überraschen.

Der Flügelstürmer hat auch gute Schußgelegenheiten, wenn er rechtzeitig herein vors Tor rückt und zur Stelle ist, wenn der andere Flügel angreift oder der Mittelstürmer ihn mit guten Vorlagen bedient. Eine Spezialaufgabe für den Flügelstürmer ist der Eckstoß. Hier ist durch Übung große Sicherheit

zu erreichen. Ein Eckstoß ist eine gute Gelegenheit zum Torschuß, vorausgesetzt, daß er gut vors Tor kommt. Der Flügelstürmer stößt am besten mit einem „schrägen Spannstoß" und hebt den Ball dabei, so daß er über die Köpfe weg vor das Tor kommt. Dabei soll er den Ball soweit vom Tor weg spielen, daß der Torwächter nicht herauslaufen kann. Ferner soll der Ball möglichst weit auf die andere Seite des Tores hinübergespielt werden, so daß er etwa 8 m vor dem entfernten Pfosten niedergeht. Die Gegner müssen sich, wenn der Ball über sie hinweggeht, umdrehen und neugruppieren. Dadurch entsteht leicht Unordnung und einer oder der andere der Gegner wird frei, was direkt vor dem Tor sehr gefährlich ist.

Bei Eckstoß soll kein Spitzenstoß verwendet werden.

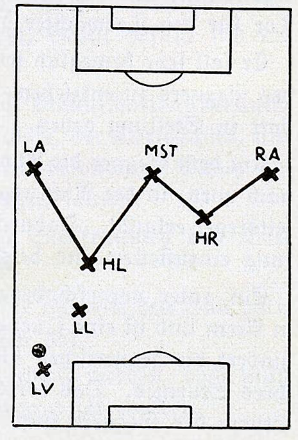
Wenn der Gegner am Ball ist, dann deckt der Flügelstürmer den gegnerischen Verteidiger, der ihm gegenübersteht. Er soll, wenn der Gegner drängt, nicht zuweit zurückgehen, da die eigenen Verteidiger, wenn sie den Ball schnappen, den Ball vergebens nach vorn spielen. Aber wenn sich ein Gegner in seiner Nähe mit dem Ball unangegriffen bewegt, dann ist es Pflicht des Flügelstürmers nachzusetzen und den Gegner entweder zum Abgeben zu zwingen oder ihm den Ball abzunehmen.

Schüsse aus zu spitzem Winkel sind leicht zu halten. Daher soll der Flügelstürmer möglichst vor das Tor hereinlaufen, wo er einen besseren Schußwinkel hat, oder er soll den Ball von draußen an die Innenstürmer abgeben.

Die Verbinder.

Sie verbinden in doppelter Hinsicht: von innen nach außen und von hinten nach vorn.

Sie liegen ein wenig hinter der ersten Welle, um Verbindung zur eigenen Abwehrmannschaft zu halten. Ist unsere linke Abwehrseite im Kampf mit dem Gegner, dann liegt der Halblinks weit zurück, um zu helfen und um abgewehrte Bälle zu sammeln. Der Halbrechte liegt weiter vorn, aber hinter der ersten Sturmreihe.



103. Der linke Verteidiger ist am Ball. Der linke Läufer deckt und der Halblinke ist zurückgekommen, um die Verbindung nach hinten aufrechtzuhalten. Der Halbrechte hält die Verbindung nach vorn. Die drei anderen Stürmer bilden die erste Welle des Angriffes.

Ist der Ball bei der rechten Seite bei unserer Abwehr, dann ist der Halbrechte zurück und der Halblinke hält die Verbindung nach vorn!

So ergibt sich als Formation der Sturmlinie ein „schiefes W".

Als Gegner hat der Verbinder im allgemeinen den Außenläufer des Gegners, der ihm gegenübersteht. Beim Einwurf des Gegners deckt er aber den gegnerischen Verbinder, da der Außenläufer des Gegners wirft und nicht gedeckt zu werden braucht. Der Verbinder kann so die Abwehr verstärken. Der eigene Außenläufer deckt nun den Flügelstürmer des Gegners und der Verteidiger bleibt als Reserve für den Fall der Gefahr.

Der Verbinder soll zwar die Verbindung nach hinten halten und der Abwehr helfen. Aber er soll doch wieder auch beim Angriff helfen. Er muß rechtzeitig nach vorn kommen. Es ist auch nicht gut, wenn beide Verbinder zu gleicher Zeit hinten sind. Den Ball hinten holen, ihn nach vorn spielen und im schnellen Lauf in die vordere Linie einrücken, ist die schwere Aufgabe, die dem Verbinder zufällt. Sie stellt große Anforderungen an die Ausdauer und Kraft.

Wenn der Verbinder hinten ist, dann ist vorn ein großer Zwischenraum in der ersten Linie. In diese Lücke soll er möglichst schnell einrücken, wenn die eigene Mannschaft zum Angriff übergeht. Dann soll er sich als Verbinder von Außen und Mitte einschieben. Dadurch wird die Möglichkeit für das Zusammenspiel verbessert und der Angriff verstärkt werden.

Der Mittelstürmer.

Der Mittelstürmer hat die Mittelstellung im Angriff inne. Er kann sowohl nach rechts wie nach links Zusammenspiel pflegen. Kommt der Ball vor das Tor, dann hat er die günstigste Stellung, da Schüsse aus der Mitte vor dem Tor für den Torwächter am schwersten abzuwehren sind.

Er soll sehr beweglich sein, um sich der Deckung durch den Mittelverteidiger des Gegners zu entziehen. Er wird daher oft an den Flügel hinauslaufen und dort in Stellung gehen.

Um dem Gegner die Abwehr zu erschweren, schiebt er sich soweit als möglich nach vorn, in der Richtung auf das gegnerische Tor — soweit als es die Abseitsregel erlaubt. Dadurch zwingt er die Verteidigung, sich auf die Torsicherung einzustellen und beschränkt sie daher in ihrer Bewegungsfreiheit.

Ein guter vorgeschobener Mittelstürmer hält die ganze Hintermannschaft in Atem und ist eine Quelle der fortwährenden Beunruhigung für sie. Er verhindert die gegnerischen Verteidiger am Aufrücken und an der Unterstützung ihres Sturmes. Das kommt dann wieder der eigenen Abwehr zugute, da der Sturm des Gegners nicht so stark von hinten gestützt wird.

Der Mittelstürmer muß so durch seine Stellung allein eine Bedrohung für den Gegner sein. Sodann muß er mit den Flügelstürmern und auch oft mit den Verbindern zusammen den Ball vorbringen. Er hat ferner die besten Schußgelegenheiten vor dem Tor.

Nur wenn er eine gute Übersicht über das ganze Spiel, über Freund und Feind hat, kann er rechtzeitig in Stellung gehen, kann er Einzelspiel oder Zusammenarbeit einsetzen, überhaupt den größten Nutzen für seine Mannschaft herausholen.

Der Mittelstürmer ist der Sturmführer. Diese Führeraufgabe erfüllt er praktisch durch Stellungsspiel und Ballabgabe an seine Nebenspieler. Ein Dreimännersturm im modernen Fußball ist noch mehr auf einen guten Mittelstürmer, als der frühere Fünfmännerangriff angewiesen. Wenn von 5 Spielern ein einzelner eine schwächere Leistung bietet, dann können die anderen vier dies vielleicht noch ausgleichen. Fällt aber von 3 Stürmern der Mittelmann aus, dann ist dies unausgleichbar. Die Lücke ist zu groß, die dadurch entsteht und außerdem fehlt die Verbindung zwischen den weit auseinanderstehenden Flügelstürmern, so daß auch sie nicht ins Spiel kommen!

Im Abwehrsystem deckt der Mittelstürmer den Mittelverteidiger des Gegners. Er soll aber nicht zuweit zurückkommen, da er in erster Linie Angriffsspieler ist.

3. Die Fußballmannschaft und ihre Aufstellung.

Die Fußballregel legt nur die Zahl der Spieler, die eine Mannschaft bildet fest. **Regel 1** lautet: „Das Spiel darf nicht von mehr als 11 Mann auf jeder Seite durchgeführt werden."

Wie sich diese Spieler dann in die Spielaufgaben teilen, wie sie sich für das Zusammenspiel gruppieren und im Feld aufstellen, wie die Gruppen ineinandergreifen, damit ein Mannschaftsganzes entsteht, damit befaßt sich die Spielregel nicht.

Nur Regel 8 enthält eine Bestimmung, die in die Mannschaftsaufstellung eingreift. Sie legt fest, daß **ein** Spieler der Mannschaft, der Torwächter, mit besonderen Rechten ausgestattet ist und daß er einen besonderen Schutz genießt. Die den Torwächter betreffenden Anordnungen lauten:

„Der Torwächter darf innerhalb seines eigenen Strafraumes den Ball mit der Hand spielen, jedoch nicht den Ball tragen.

Der Torwächter darf nicht gerempelt werden, außer wenn er den Ball hält, einen Gegner hindert oder seinen Torraum verlassen hat.

Der Torwächter darf während des Spiels gewechselt werden, doch muß der Schiedsrichter vorher von diesem Wechsel benachrichtigt werden."

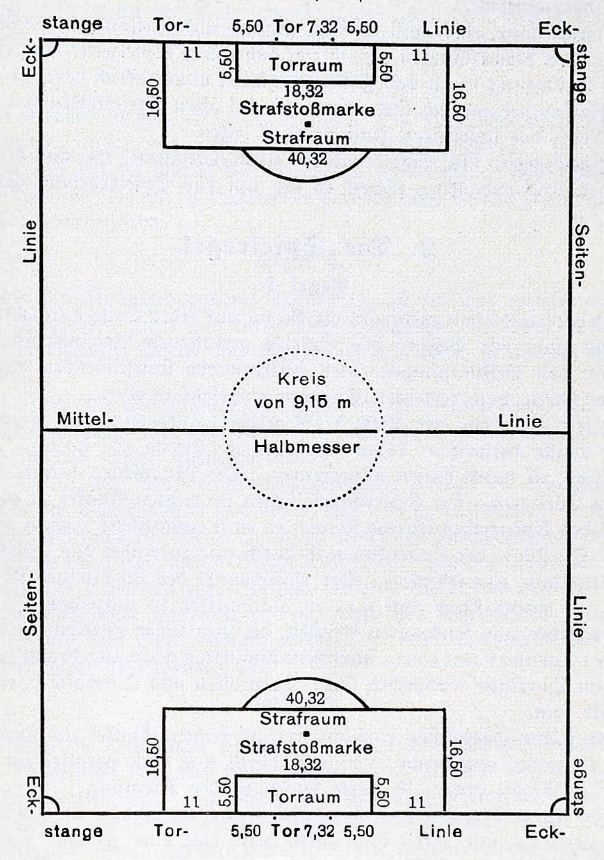
Mehr sagt die Regel zur Mannschaftsaufstellung nicht. Vom Torwächter abgesehen ist die Mannschaftsaufstellung eine Angelegenheit der Taktik. Wenn wir die Geschichte des Fußballspiels durchforschen, dann können wir leicht feststellen, daß sich die Mannschaftsaufstellung sehr oft verändert hat und daß die jetzt üblichen Formationen das Ergebnis einer langen Entwicklung sind.

Je nach der taktischen Lage kann ein Mannschaftsführer zu jeder Zeit eine Änderung der Aufstellung seiner Mannschaft vornehmen. Er kann den Angriff verstärken, wenn er es für angebracht hält, oder aber er verlegt sich mehr auf die Verteidigung und vermehrt die Abwehrspieler.

Eine gut ausgebildete Mannschaft muß in den verschiedensten Aufstellungen spielen können. Dazu ist aber auch notwendig, daß die einzelnen Spieler vielseitig verwendbar sind und daß die verschiedenen Aufstellungen Gegenstand der Ausbildung sind.

D. Regelkunde.

Plan des Spielfeldes.



1. Einführung in die Regel des Fußballspiels.

Die Fußballregel entstand in England und ist das Ergebnis einer langjährigen Entwicklung. Immer wieder machten die Erfahrungen des wachsenden Spielbetriebs eine Anpassung der Regel an den Fortschritt notwendig. Das wird auch in der Zukunft so bleiben. Heute ist das Fußballspiel über die ganze Welt verbreitet, und Regeländerungen kommen nur durch einen Beschluß einer internationalen Regelbehörde zustande.

Die Regel enthält Bestimmungen über die Zusammensetzung der Fußballmannschaft, ohne sich um die Einzelheiten der Aufstellung zu kümmern, sie bestimmt Form und Größe des Spielfeldes und seine Abgrenzung. Der Spielball wird hinsichtlich der Größe, des Gewichts und des Stoffes festgelegt. Ferner schreibt die Regel vor, wie das

Spiel zu beginnen und wie das Ergebnis festzustellen ist. Auch die Spieldauer, die Spielweise und die Spielleitung sind bestimmt.

Besonders wichtig ist der Abschnitt über die Kampfesweise. Für Vergehen sind Strafen eingefügt.

Der Spielgedanke ist in der Regel nicht besonders ausgeführt. Er wird als bekannt und gegeben vorausgesetzt.

Eine Spielregel kann aber, will sie klar, einfach und verständlich bleiben, nicht jede mögliche Einzelheit berücksichtigen. Es bleibt daher dem Spielleiter ein gewisser Spielraum für die Auslegung in all den Fällen, die nicht ausdrücklich geregelt oder wo verschiedene Auffassungen möglich sind. Hier wie bei allen Streitfällen hat uns das ungeschriebene Gesetz des sportlichen Anstandes zu leiten.

„Die Entscheidungen des Schiedsrichters über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig, soweit es sich um das Spielergebnis handelt."

2. Die Spielregel.

Regel 1.

Das Spiel darf nicht von mehr als elf Mann auf jeder Seite durchgeführt werden.

Auf Grund einer vor Beginn des Spieles getroffenen Vereinbarung (aber nicht in einem unter den Bestimmungen eines Wettbewerbs stattfindenden Spiele) können Ersatzleute an Stelle von verletzten Spielern eingesetzt werden.

Das Spielfeld soll dem auf Seite 5 (Regelheft) aufgezeichneten Plan entsprechen und folgende Maße aufweisen: Länge: 90—120 m, Breite 45—90 m.

Das Spielfeld ist durch Linien abzugrenzen. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torlinien. Die Seitenlinien liegen im rechten Winkel zu den Torlinien. An jeder Ecke des Spielfeldes ist eine Flagge an einer mindestens 1,50 m hohen Stange anzubringen. Die Mitte der Seitenlinien ist durch eine quer über das Spielfeld gehende Linie, die Mittellinie, zu verbinden. Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist kenntlich zu machen und mit einem Kreis von 9,15 m Halbmesser zu umziehen.

Die Tore bestehen aus senkrechten Pfosten, die in gleicher Entfernung von den Eckflaggen auf den Torlinien mit einem Zwischenraum von 7,32 m angebracht und in 2,44 m Höhe durch eine Querlatte verbunden sind. Torpfosten und Querlatte dürfen höchstens 12,5 cm breit sein.

5,50 m von jedem Torpfosten entfernt sind im rechten Winkel zur Torlinie 5,50 m lange Linien zu ziehen und deren Endpunkte durch eine Linie parallel zur Torlinie zu verbinden. Der Raum innerhalb dieser Linien ist der Torraum.

16,50 m von jedem Torpfosten entfernt sind im rechten Winkel zur Torlinie 16,50 m lange Linien zu ziehen und deren Endpunkte durch eine Linie parallel zur Torlinie zu verbinden. Der Raum innerhalb dieser Linien ist der Strafraum. Von der Strafstoßmarke aus ist ein Teilkreis von 9,15 Meter Halbmesser außerhalb des Strafraumes zu ziehen.

Gegenüber der Mitte eines jeden Tores, 11 m von der Torlinie entfernt, ist die Strafstoßmarke anzubringen.

Der Ball soll kugelförmig sein, die äußere Hülle soll aus Leder bestehen, für seine Herstellung darf kein Material verwandt werden, das den Spielern Gefahr bringen könnte. Der Umfang des Balles darf nicht mehr als 71 cm und nicht weniger als 68 cm betragen. Das Gewicht des Balles bei Spielbeginn darf nicht mehr als 453 g und nicht weniger als 396 g betragen. Bei internationalen Spielen soll die Größe des Spielfeldes sein: 100—110 m lang und 64—75 m breit.

Regel 2.

Die Dauer des Spiels beträgt 90 Minuten, wenn nichts anderes vereinbart worden ist.

Der Gewinner des Loses kann den Anstoß oder die Seite wählen.

Das Spiel beginnt durch den Anstoß vom Mittelpunkt des Spielfeldes aus in der Richtung auf die gegnerische Torlinie; die Gegner dürfen vor Ausführung des Anstoßes nicht näher als 9,15 m an den Ball herankommen, auch darf vorher kein Spieler der beiden Parteien die Mittellinie in der Richtung auf das gegnerische Tor überschreiten.

Regel 3.

Die Seiten werden nur bei Halbzeit gewechselt. Die Halbzeitpause soll fünf Minuten nicht überschreiten, außer mit Zustimmung des Schiedsrichters.

Nach einem Tor hat die Partei Anstoß, die es verloren hat, nach Seitenwechsel bei Halbzeit aber diejenige, die ihn zu Beginn des Spieles nicht hatte. Der Anstoß ist jeweils gemäß Regel 2 auszuführen.

Regel 4.

Soweit diese Regeln nichts anderes bestimmen, ist ein Tor erzielt, wenn der Ball zwischen den Torpfosten unter der Latte hindurchgegangen ist, ohne dabei von einem Spieler der angreifenden Partei mit der Hand geworfen, geschlagen oder getragen worden zu sein.

Das Spiel ist von der Mannschaft gewonnen, die die meisten Tore erzielt hat. Wenn keine Tore erzielt worden sind, oder wenn die Zahl der Tore am Spielende beiderseits gleich ist, so ist das Spiel unentschieden.

Wenn im Verlauf des Spieles infolge irgendeiner Ursache die Querlatte des Tores entfernt ist, hat der Schiedsrichter das Recht, auf Tor zu entscheiden, wenn nach seiner Ansicht der Ball bei nicht entfernter Querlatte unter ihr durchgegangen wäre.

Der Ball bleibt im Spiel, wenn er vom Torpfosten, von der Querlatte oder von der Eckflaggenstange ins Spielfeld zurückspringt. Ebenso bleibt der Ball im Spiel, wenn er den Schiedsrichter oder Linienrichter (innerhalb des Spielfeldes) berührt.

Der Ball ist aus dem Spiel, sobald er die Tor- oder Seitenlinie auf dem Boden oder in der Luft ganz überschritten hat.

Regel 5.

Wenn der Ball die Seitenlinie überschritten hat, wirft ihn ein Spieler der Partei, die ihn nicht ausgespielt hat, von dem Punkte der Seitenlinie ein, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat. Im Augenblick des Einwerfens muß der Spieler auf beiden Füßen stehen, das Gesicht dem Spielfeld zuwenden, wobei sich ein Teil eines jeden Fußes entweder auf oder außerhalb der Seitenlinie befinden muß. Er muß den Ball mit beiden Händen über seinen Kopf in beliebiger Richtung einwerfen. Der Ball ist im Spiel, sobald er eingeworfen ist. Wird gegen diese vorstehenden Bestimmungen verstoßen, so erhält die Gegenpartei den Einwurf zugesprochen. Ein Tor kann nicht durch Einwurf erzielt werden. Der Einwerfende darf den Ball nicht wieder spielen, bevor ihn ein anderer Spieler wieder berührt hat. Bei einem Verstoß hiergegen ist die Gegenpartei zu einem Freistoß berechtigt.

Regel 6.

Wenn ein Spieler den Ball spielt, ist jeder Spieler der gleichen Partei, der in diesem Augenblick des Spielens der gegnerischen Torlinie näher ist, aus dem Spiel (abseits) und darf weder selbst den Ball spielen, noch auf irgendeine Weise auf einen Gegner oder

das Spiel einwirken, bis der Ball wieder gespielt ist, außer es befinden sich in diesem Augenblick des Spielens mindestens zwei Gegner näher ihrer eigenen Torlinie. Ein Spieler ist nicht aus dem Spiel bei Abstoß, Eckstoß, Einwurf, ferner wenn der Ball zuletzt von einem Gegner gespielt worden ist, oder wenn er sich in dem Augenblicke, indem der Ball durch einen Spieler seiner eigenen Partei gespielt wird, in seiner eigenen Spielhälfte befindet.

Regel 7.

Wenn der Ball von einem Spieler der angreifenden Partei über die gegnerische Torlinie gespielt ist, so wird er von einem Spieler der anderen Partei abgestoßen. Der Abstoß muß direkt über die Strafraumgrenze hinausgehen. Er muß aus jener Hälfte des Torraumes erfolgen, die der Austrittsstelle des Balles am nächsten liegt.

Wird aber der Ball von einem Spieler hinter die eigene Torlinie gespielt, so wird er von einem Spieler der Gegenseite von einem höchstens 1 m von der nächsten Eckflagge entfernten, innerhalb des Spielfeldes gelegenen Punkt gestoßen. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht wieder spielen, ehe ihn ein anderer Spieler gespielt hat. In beiden Fällen ist es dem Gegner verboten, vor Ausführung des Stoßes näher als 9,15 m an den Ball heranzukommen.

Regel 8.

Der Torwächter darf, ausgenommen in den Regel 7 und 10 vorgesehenen Fällen, innerhalb seines eigenen Strafraumes den Ball mit der Hand spielen, jedoch nicht den Ball tragen.

Der Torwächter darf nicht gerempelt werden, außer wenn er den Ball hält, einen Gegner hindert oder seinen Torraum verlassen hat.

Der Torwächter darf während des Spiels gewechselt werden, doch muß der Schiedsrichter vorher von diesem Wechsel benachrichtigt werden.

Regel 9.

Beinstellen und Unterlaufen, Treten, Schlagen und Anspringen eines Gegners sind verboten.

Kein Spieler (ausgenommen der Torwächter innerhalb seines Strafraumes) darf den Ball absichtlich mit der Hand spielen.

Kein Spieler darf die Hände gebrauchen, um den Gegner zu halten oder zu stoßen.

Rempeln ist erlaubt, doch darf es weder heftig noch gefährlich sein.

Ein Spieler darf nicht von hinten gerempelt werden, außer er hindert absichtlich einen Gegner.

Regel 10.

Wenn ein Freistoß gegeben ist, dürfen die Gegner nicht näher als 9,15 m an den Ball heran, bis der Freistoß ausgeführt ist, außer wenn sie auf ihrer eigenen Torlinie zwischen den Torpfosten stehen. Der Ball muß mindestens eine Umdrehung gemacht oder eine seinem Umfang entsprechende Strecke zurückgelegt haben, ehe er als gespielt zu betrachten ist. Der stoßende Spieler darf den Ball nicht spielen, bis ihn ein anderer Spieler gespielt hat. Der Anstoß (mit Ausnahme der in Regel 2 niedergelegten Sonderbestimmungen) und der Eckstoß gelten als Freistöße im Sinne dieser Regel. Alle von der verteidigenden Partei im Strafraum ausgeführten Freistöße müssen der Regel 7 entsprechen.

Regel 11.

Ein Tor kann direkt aus einem Eckstoß erzielt werden. Ist ein Freistoß wegen Übertretung der Regel 9 verhängt, kann auch aus einem solchen, nicht aber aus einem anderen Freistoß, gegen die schuldige Partei direkt ein Tor erzielt werden.

Regel 12.

Ein Spieler darf nichts tragen, was für einen anderen Spieler irgendwie gefährlich ist. Die Schuhe müssen folgenden Vorschr.ften entsprechen: Alle Leisten und Klötze müssen aus Leder oder we.chem Gummi hergestellt sein; Nägel müssen vollständig in das Leder oder in den Gummi versenkt sein. Die Leisten müssen quer laufen, flach sein und dürfen nicht schmäler als 12 mm sein; sie müssen über die ganze Sohlenbreite laufen und an den Ecken abgerundet sein. Die Klötze sollen rund sein, weder kegelförmig noch spitz sein und einen Durchmesser von mindestens 12 mm haben. Kombinierte Leisten und Klötze können getragen werden, vorausgesetzt, daß das Ganze den Bestimmungen dieser Regel entspricht. Leisten und Klötze auf den Sohlen und Absätzen sollen nicht mehr als 12 mm vorstehen, und alle Befestigungen müssen vollständig in das Leder oder in den Gummi versenkt sein. Metallplättchen, auch wenn sie mit Leder oder Gummi überzogen sind, dürfen nicht getragen werden.

Jeder Spieler, dessen Schuhe als nicht übereinstimmend mit dieser Regel festgestellt werden, ist des Feldes zu verweisen und darf erst dann am Spiel wieder teilnehmen, wenn der Schiedsrichter auf die Meldung des Spielers hin diesem bestätigt, daß die Schuhe in Ordnung siind. Ein Spieler, der aus diesem oder einem anderen Grunde das Spielfeld verlassen hat, oder ein Spieler, der erst zu seiner Mannschaft stößt, nachdem das Spiel begonnen hat, darf das Feld nur betreten, wenn der Ball aus dem Spiel ist und muß sich beim Schiedsrichter anmelden.

Die normale Ausrüstung eines Spielers besteht aus einem Jersey oder Hemd, kurzen Sporthosen, Strümpfen und Schuhen. Ein Torwart soll Farben tragen, durch die er sich von den anderen Spielern unterscheidet.

Regel 13.

Der Schiedsrichter hat die Aufgabe, den Regeln Geltung zu verschaffen und alle Streitfragen zu entscheiden.

Seine Entscheidungen über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig, soweit es sich um das Spielergebnis handelt. Er soll sich über den Verlauf des Spieles Aufzeichnungen machen und auch die Zeit nehmen. Bei ungebührlichem Betragen eines Spielers soll er den Schuldigen verwarnen. Wenn das Spiel wegen unsportlichen Betragens eines Spielers unterbrochen worden ist, so muß es durch einen Freistoß zugunsten der anderen Partei wieder aufgenommen werden. Im Wiederholungsfalle oder bei grob unsportlichem Betragen soll ohne Verwarnung der Feldverweis ausgesprochen werden. Die schuldigen Spieler sind der zuständigen Behörde zu melden, die die Angelegenheit weiter zu behandeln hat.

Der Schiedsrichter soll vergeudete Zeit sowie solche, die durch Unglücksfälle oder aus anderen Ursachen verlorengegangen ist, berücksichtigen. Wenn es ihm notwendig erscheint, soll er das Spiel bei Dunkelheit, Störung durch Zuschauer oder aus anderen Gründen unterbrechen oder abbrechen. In allen Fällen, in denen ein Spiel auf solche Weise beendigt worden ist, hat er der zuständigen Behörde Meldung zu erstatten, die das Weitere zu veranlassen hat.

Der Schiedsrichter kann einen Freistoß in allen den Fällen verhängen, in denen er glaubt, daß das Verhalten eines Spielers gefährlich ist oder gefährlich zu werden droht,

ofern es noch nicht so regelwidrig geworden ist, daß es berechtigt wäre, schärfste ihm zustehende Mittel anzuwenden.

Die Macht des Schiedsrichters erstreckt sich auch auf Verfehlungen, die begangen werden, wenn das Spiel zeitweilig unterbrochen oder der Ball aus dem Spiel ist.

a) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es keiner Person, außer den Linienrichtern und Spielern, gestattet, während des Spiels das Spielfeld zu betreten.

b) Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters ein Spieler ernstlich verletzt worden ist, soll das Spiel unterbrochen, der Spieler sofort vom Felde geschafft und das Spiel wieder fortgesetzt werden. Wenn aber ein Spieler nur leicht verletzt worden ist, soll das Spiel nicht unterbrochen werden, bis der Ball aus dem Spiel ist. Ein Spieler, der in der Lage ist, zur Seiten- oder Torlinie zu gehen, um sich irgendwie behandeln zu lassen, soll nicht auf dem Spielfeld gepflegt werden.

c) Wenn ein Spieler sich eines grob unsportlichen Betragens schuldig macht, so hat der Schiedsrichter das Recht, ihn ohne vorherige Verwarnung von der weiteren Teilnahme am Spiel auszuschließen.

d) Der Schiedsrichter soll nach jeder Unterbrechung den Wiederbeginn des Spiels anzeigen.

Regel 14.

Zwei Linienrichter sind zu bestimmen, deren Aufgabe (unbeschadet der Entscheidung des Schiedsrichters) es ist, zu entscheiden, ob der Ball aus dem Spiel ist und welche Partei zum Eckstoß, Abstoß oder Einwurf berechtigt ist, sowie dem Schiedsrichter zu helfen, das Spiel in Übereinstimmung mit den Regeln durchzuführen. Bei ungehöriger Einmischung oder ungebührlichem Betragen eines Linienrichters hat der Schiedsrichter das Recht, ihn vom Felde zu weisen und einen Ersatzmann zu bestimmen; ein solcher Fall ist der zuständigen Stelle zu berichten, welche die Angelegenheit zu behandeln hat. Die Linienrichter sollen von dem Verein, auf dessen Platz das Spiel ausgetragen wird, mit Fähnchen ausgerüstet werden.

Regel 15.

Im Falle einer vermuteten Regelübertretung bleibt der Ball im Spiel, bis eine Entcheidung getroffen ist.

Regel 16.

Ist das Spiel vorübergehend unterbrochen, ohne daß ein Regelverstoß begangen wurde und der Ball die Tor- oder Seitenlinie überschritten hat, soll der Schiedsrichter den Ball an der Stelle fallen lassen, wo sich der Ball im Augenblick der Spielunterbrechung befunden hat; der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt. Wenn der Ball über die Seiten- oder Torlinie geht, ehe er durch einen Spieler gespielt worden ist, muß der Schiedsrichterball wiederholt werden. Die Spieler beider Parteien dürfen den Ball nicht spielen, bevor er den Boden berührt hat.

Regel 17.

Im Falle einer Übertretung der Regeln 6, 8, 10 oder wenn ein Spieler gemäß Regel 13 wegen unsportlichen Betragens verwarnt oder des Feldes verwiesen wird, ist für die Gegenpartei ein Freistoß an der Stelle zu verhängen, wo der Verstoß stattfand.

Begeht eine Partei außerhalb des Strafraumes oder die angreifende Partei innerhalb des gegnerischen Strafraumes einen absichtlichen Verstoß gegen Regel 9, so ist gegen die schuldige Partei ein Freistoß an der Stelle zu verhängen, wo der Verstoß begangen worden ist.

Begeht die verteidigende Partei innerhalb ihres Strafraumes einen absichtlichen Verstoß gegen Regel 9, so ist gegen sie ein Strafstoß zu verhängen, der von der Strafstoßmarke aus unter folgenden Bedingungen auszuführen ist:

Alle Spieler, mit Ausnahme desjenigen, der den Strafstoß ausführt, und des gegnerischen Torwächters müssen innerhalb des Spielfeldes, aber außerhalb des Strafraumes und mindestens 9,15 m von der Stelle entfernt sein, an welcher der Stoß ausgeführt wird. Der gegnerische Torwächter muß auf seiner Torlinie stehen, bis der Ball gestoßen ist. Der Ball muß nach vorwärts gestoßen werden. Er ist im Spiel, sobald der Stoß ausgeführt ist.

Aus einem Strafstoß kann direkt ein Tor erzielt werden. Der Ball darf von dem ausführenden Spieler nicht wieder gespielt werden, ehe er von einem anderen Spieler gespielt worden ist. Falls notwendig, ist die Spielzeit bei Halbzeit oder Spielende auszudehnen, um die Ausführung eines Strafstoßes zu ermöglichen. Wird der Ball nicht nach vorwärts gestoßen, ist ein Freistoß für die Gegenpartei zu geben. Ebenso, wenn der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball ein zweites Mal spielt, ehe er von einem anderen Spieler gespielt worden ist.

Der Schiedsrichter kann davon absehen, die Vorschriften dieser Regel zur Anwendung zu bringen in Fällen, in denen er die Überzeugung hat, daß er durch die Anwendung der Regel der übertretenden Partei einen Vorteil verschaffen würde.

Wenn nach einem Strafstoß der Ball die Torlinie zwischen den Pfosten unter der Latte überschreitet, soll das Tor nicht wegen eines Verstoßes der verteidigenden Partei für ungültig erklärt werden.

3. Die Spielleitung.

Sie besteht in der Anwendung der Spielregel durch den Schiedsrichter und seine Gehilfen, die Linienrichter.

Beim Spiel der Spitzenklasse ist die Spielleitung zu einer schwierigen Kunst geworden. Es werden sehr große Anforderungen an die Persönlichkeit des Schiedsrichters gestellt, ganz zu schweigen von der Vertrautheit mit allen Feinheiten der Spielregel und deren praktischer Anwendung und Auslegung.

Beim Schulspiel oder beim Spiel der HJ. liegen die Verhältnisse viel einfacher. Da kann die Spielleitung ruhig in die Hände älterer Schüler oder von Einheitsführern gelegt werden. Die Spielleitung ist eine Erziehungs- und Führeraufgabe zugleich. Als Linienrichter kann man Überzählige, Leichtverletzte usw. verwenden.

Die Jugend nimmt am Fußballsport der Spitzenmannschaften lebhaften Anteil und kennt jede Einzelheit des Spiels sehr gut. Daraus ergibt sich für den Lehrer oder Einheitsführer die Notwendigkeit die Spielleitung klar und sicher durchzuführen oder, durchführen zu lassen. Sonst wird die Spielfreude empfindlich gestört. Wenn der Junge kämpfen will, dann soll sein Kampf auch gut geleitet sein.

Nur gut geleitete Spiele sind eine Schule der Manneszucht. Macht der Spielleiter offensichtliche Fehler, dann veranlaßt er Uneinigkeit, Zank und Streit und der erzieherische Wert geht verloren! Nur das gute geleitete Kampfspiel erzieht zur Einordnung, zur Unterwerfung unter die Spielgesetze, zur Gemeinschaft und Kameradschaft! Es ist daher auf die Spielleitung große Sorgfalt zu legen.

E. Schluß.

Das Spiel steht am Anfang der Erziehung. Im frühen Kindesalter spielt das Kind aus natürlichen Trieben heraus, und ist in fortwährender Bewegung. Mit fortschreitender Entwicklung ändern sich zwar die Formen des kindlichen Spiels. Aber es spielt. Mit Begeisterung und Ausdauer und aus innerem Antrieb.

Der Erzieher macht sich diesen Umstand zunutze. Er beginnt seine erzieherische Arbeit, indem er sie dem kindlichen Tun, dem Spiel anpaßt. Die erste planmäßige Erziehung vollzieht sich in der Form des Spiels, das in bestimmte Richtungen gelenkt wird. Nur so kann man das Kleinkind fesseln und allmählich an bestimmte Tätigkeiten und Verrichtungen gewöhnen.

Die erste Erziehung erfolgt vom Leibe her und geht über den Leib! Die Leibeserziehung bleibt dieser natürlichen Form der Erziehung treu, baut sie weiter aus und paßt sie der fortschreitenden Entwicklung an.

Die Leibeserziehung selbst beginnt ebenfalls mit dem Spiel und auf all seinen Entwicklungsstufen, bis ins hohe Alter, bleibt der Mensch dem Spiel treu. Instinktiv und unbewußt wird das Kind im Spiel in Bewegung gesetzt und wird so die Entwicklung und Ausbildung der Organe gefördert.

Eine verirrte Erziehungswissenschaft nur konnte die Leibeserziehung vernachlässigen und aus ihrem Programm streichen und an ihre Stelle eine abstrakte, naturwidrige Geisteserziehung setzen.

Das harte männliche Kampfspiel Fußball war lange verachtet und verkannt. Jetzt erst hat es seinen ihm zukommenden Platz in der Erziehung durch Schule und Jugendbund erhalten.

Nur das gute Spiel wird voll ausgewertet.

Dem Erzieher soll mit diesem Buch ein kleines und bescheidenes Hilfsmittel für seine Arbeit in die Hand gegeben werden.

Die Erziehung im nationalsozialistischen Staat ist zurückgekehrt zu den natürlichen Quellen der Erziehung. Sie setzt die Leibeserziehung wieder in ihre zentrale Stelle innerhalb der Gesamterziehung ein.

„Der Aufbau der Leibeserziehung in der Schule entspricht den Entwicklungsstufen des Kindes."

